昭和61年12月12日発行 （隔週金曜日発行） 第1巻 第13号 通巻13号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

特別定価 320YEN

No.13
12月12日号

●隠れキャラ、裏コマンドが大集合っ!!

禁断の秘技

『銀河伝承』『プロレス』ほか

●新作ゲーム情報

プロ野球ファミリースタジアム
シャーロックホームズ
トランスフォーマー
ドラゴンボール
ドラゴンバスター
ドラゴンクエストII
ドラえもん
ディーヴァ
聖飢魔II
闘いの挽歌
ザナック



特別付録 「もえろツインビー」攻略ハンドブック

12月下旬発売予定

1Mロムカセット使用(希望小売価格¥5,500)

北派少林
飛龍の拳



HOTLINE
MAC
ファミコン情報局
(03)695-3513
(03)695-3514
(夜8時以降
(03)695-9211)

†プレゼントクイズコーナー†
12月25日、X'masの日に情報局からクイズが出題されます。楽しみにしていてネ。

突如！魔界より現われた謎の超格闘技軍団「龍の牙」！そして、少林寺へと突きつけられた1枚の挑戦状!! 謎の一味に奪われた飛龍の拳の奥義の書とは!? 謎が謎を呼ぶ異種格闘技世界大会へ向けて、今、龍飛の旅が始まろうとしている!!

ファミコン版「飛龍の拳」は、劇画の世界を取り込みスクロールアドベンチャー＋ロールプレイングの要素も入っていて、すべてのF.Cファンを堪能させる究極の格闘技ゲームなんだ。
まさにF.Cファン待望の夢のゲームが登場した!!ってわけだネ。

発売元
株式会社 AMGAME

販売元
株式会社マイクロアカデミー
東京都葛飾区宝町2丁目30番16号
TEL (03)695-9211
FAX (03)695-3622

悠久の時を経て、今、伝説は甦る！



シンシアが水晶の龍にさらわれた。
たったひとつ残された虹色に光るペンダントを手がかりに、ヒュー・ルーカスは惑星アリアスへと旅立つ。
惑星アリアスの誕生とは ——————
ユージンの正体は ——————
水晶の龍とは一体 ——————

ペンダントに問いかけてみても、何も応えてくれない。

新発売！

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

水晶の龍 ドラゴン

ゲーム内容に関する質問は、往復ハガキで送ってね！

SQUARE 株式会社 スクウェア

〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL. 03-545-3519

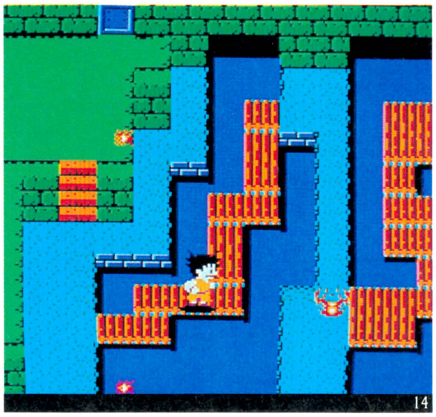
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で、昭和62年2月下旬より書替えられます。

ドッグの新しい情報が聞けるよ！
テレフォン・ドッグ・ニュース TEL. 03-221-6000

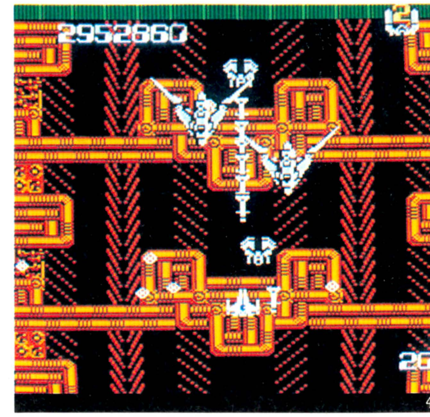
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で3,400円を（株）スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。

ファミコン通信
CONTENTS



14


34



40

最新ゲーム徹底解剖 新作ゲームをズラリと紹介!! 迫力満点の期待作が勢ぞろい!!

14 **人気者の悟空が大活躍の『ドラゴンボール』!!**
ウーロンやヤムチャに出会える2章と3章のマップをバッチリ紹介。いろんな部屋や建物の秘密もこれでわかるのだ!!

34 **噂のゲーム『ドラえもん』がいよいよ登場だぞ**
大スターキャラクターのドラえもんがファミコンゲームになった! 魅力たっぷりのこのゲームを大解剖したぞっ!!

40 **超高速シューティング『ザナック』を大特集!!**
ひさびさの純粋スクロールシューティングゲーム『ザナック』を、骨のズイまでしゃぶり尽くして全部大公開するのだ
ほか『ディーヴァ』、『聖飢魔II』、『闘いの挽歌』、『トランスフォーマー』、『シャーロックホームズ』などをバッチリ紹介!!

禁断の秘技 裏ワザ、裏コマンド、秘技、絶技、激技、そして隠れキャラが大集合!!

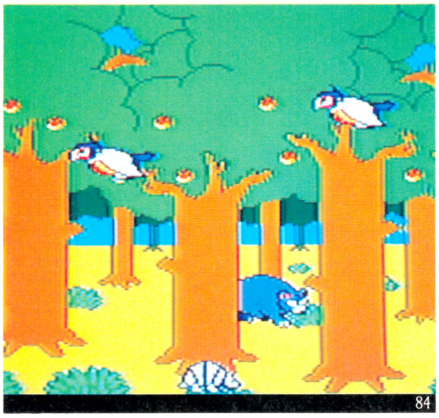
98 **レスラーが瞬間移動『プロレス』のワープ技っ!**

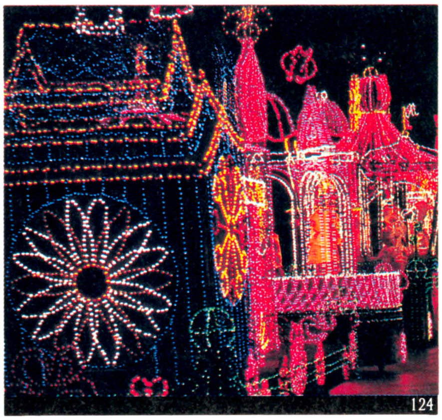
102 **『うる星やつら』幼稚園の隠れキャラ全公開だ**

106 **『スーパーゼビウス』面クリアーボーナス表!!**
『ASO』サングラスの男出現!/『ドラキュラ』火の玉を吐かないホワイトドラゴン/『戦場の狼』人間ヘリコプター!!



80


84


124

4 **ファミコンゲーム売れスジTOP30リスト!**
いま人気のゲームソフトは? 売れてるソフトは? これを読めばバッチリわかるんだぞ

10 **ファミ通公認おすすめソフトウエアレビュー!**
今回は『ザナック』と『マッピーランド』を、ゲヱセン上野とTACO.Xが力いっぱい批評した!

80 ビデオゲーム通信 星から星へ、宇宙の平和を求めて戦うハードな戦闘ゲームを大特集!
激的戦闘興奮必死、『ザインド・スリーナ』!

84 セガマークIII通信 マークIIIのアメリカ版は、光線銃がついていて、とってもオシャレ!!
アメリカ製セガ・マスターシステムを分析!

89 新着ゲーム通信 いちばん新しいゲームソフト情報をバッチリお届けします
『ドラゴンバスター』ほか新作めいっぱい紹介

123 読者プレゼント さあさあ急いで応募して!
いま人気のゲームソフトを60本、プレゼント!

特別付録 これこそが、本家『攻略ハンドブック』なのだ
別冊 **燃えろツインビー攻略ハンドブック**
ついに発売された『もえろツインビー』をテッテー解剖。ラウンド4までの詳細マップ、そして敵キャラも、攻略法までつけてくわしーく紹介してしまうのだ。とにかく見てねっ!

57 インフォメーション
知ってトクする早耳情報がいっぱい

60 おすすメディア
キミにおすすめのビデオと本の紹介

62 以下同文
読んだらすぐにゲヱセン上野氏におたより書こう

64 ファミ通町内会
「お習字大募集っ」の結果をドドーンと発表するよ

68 伝言板
読者からのおたよりコーナー

70 指・鍛練道場
これを読めばキミもプロのゲーマーになれる

73 ファミ道楽
秋の山形産松茸クイズ!!

74 アルゴリズム相談室
『ファンタジーゾーン』、『ザナック』攻略法ほか

76 ファミコングッズ通信
ケンコーな体になるためのファミリートレーナー

78 ファミバカコーナー
小泉今日子先生のオールナイトニッポンから中継

86 パソコンゲーム通信
変形メカ『ウイバーン』は、RPG世界を駆け抜ける

88 ピーチパイポスト
女の子のファミ通読者通信よ♡

120 ガバスシステム
ガバスを集めてプレゼントを獲得するのだ。

124 東京ディズニーランド大冒険
現地取材報告のパート3(最終回)です

126 し・あ・わ・せのかたち
好評の連載まんが by桜玉吉

COVER デザイン/山田康幸 イラスト/松下 進

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

ファミ通 TOP 30



お〜〜っと、ベスト5のうち3つまでがディスクシステム対応ソフトだぜ!! 半年前の創刊当時は、唯一『マリオ』が、がんばってただけだったのに（今でもしぶとく残ってるけど）。『もえろツインビー』『リンクの冒険』など、名作の続編も出るというし、年末の注目はやっぱりディスクソフトかな!?

1 プロレス

前々回ランク — 前回ランク —

任天堂

2,500円（ディスクカード） **2,115**



彗星のように現われた『プロレス』が今週の第1位の座に輝いた。今までもプロレスのゲームはいくつか出ていたけど、これが一番動きがリアルみたい。技もけっこうしぶいのが多いぞ。これであとジャーマンスープレックスがあれば完璧なのになぁ。

2 高橋名人の冒険島

前々回ランク 2 前回ランク 1

ハドソン

4,900円（カートリッジ） **1,850**



テレビアニメにもなり、絶好調の『高橋名人』も、筋肉モリモリのプロレスラー軍団には、かなわなかったみたいだね。やっぱり石オノだけじゃダメだったのかな!? えー、前々回にチラッとお話したワープの噂なんだけど、どうやらデマだったみたい。残念だね。

3 悪魔城ドラキュラ

前々回ランク 1 前回ランク 2

コナミ

2,900円（ディスクカード） **1,181**



1ランクダウンして第3位の『ドラキュラ』。でも読者の人気投票では今回も第2位、累計でも赤丸急上昇で15位と好成績を残している。まだまだ居すわってくれそーだな。MSX 2版の『ドラキュラ』は、グラフィック、マップもかなりパワーアップしてるみたいだね。

4 うる星やつら ラムのウエディングベル

前々回ランク — 前回ランク —

ジャレコ

4,900円（カートリッジ） **835**



第4位は初登場の『うる星やつら』だっちゃ。ビデオゲームでは『モモコ120%』という名前だったんだけど、知ってたかな。知らなかった人は第7号の“ビデ通”読んで勉強しなさい。ファミコン版では、アニメファンが泣いて喜ぶ、隠れキャラがいっぱいだ。お楽しみに。

5 スーパーマリオブラザーズ

前々回ランク 7 前回ランク 5

任天堂

4,900円（カートリッジ）
2,500円（ディスクカード） **655**



はーい、おなじみ『スーパーマリオ』が第5位に登場だ。次点の『ミシシッピー殺人事件』が品切れを起こしちゃったため、惜しくも6位どまり。大先輩の『マリオ』が5位の座を守ったわけだ。でも、できれば新作を紹介したかったな、なんていうとおこられちゃうか!?

このTOP 30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館トイパーク（東京 銀座）、キテイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
—	—	6	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	5,200円(カートリッジ)	アドベンチャー
5	4	7	テラクレスタ	ニチブツ	4,900円(カートリッジ)	アクション
4	3	8	戦場の狼	カプコン	5,500円(カートリッジ)	アクション
9	6	9	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	5,300円(カートリッジ)	アクション
3	8	10	スーパーゼビウス　ガンプの謎	ナムコ	4,900円(カートリッジ)	アクション
6	7	11	キングスナイト	スクウェア	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	10	12	オセロ	河田	2,980円(ディスクカード)	テーブルゲーム
10	—	13	北斗の拳	東映動画	4,900円(カートリッジ)	アクション
—	—	14	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2,500円(ディスクカード)	アクション
24	17	15	ゼルダの伝説	任天堂	2,600円(ディスクカード)	ロールプレイング アクション
—	12	16	バギーポッパー	データイースト	4,900円(カートリッジ)	アクション
15	13	17	メトロイド	任天堂	2,600円(ディスクカード)	アクション
8	9	18	子猫物語	ポニー	2,900円(ディスクカード)	アクション
14	16	19	バレーボール	任天堂	2,500円(ディスクカード)	スポーツ
12	11	20	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	5,300円(カートリッジ)	アクション

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
17	24	21	ドラゴンクエスト	エニックス	5,500円(C)
25	29	22	ゴルフ	任天堂	2,500円(D) 4,500円(C)
18	30	23	スーパーピットフォール	ポニー	5,500円(C)
21	27	24	じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	4,900円(C)
22	22	25	謎の村雨城	任天堂	2,600円(D)
26	23	26	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	2,980円(D)
30	15	27	ゴーストバスターズ	徳間書店	4,500円(C)
13	19	28	スペースハンター	ケムコ	4,900円(C)
30	—	29	魔界村	カプコン	5,500円(C)
20	14	30	ワルキューレの冒険	ナムコ	3,900円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

●11月28日付

ディスクライター TOP 10

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
—	1	プロレス	任天堂	5,582
2	2	バレーボール	任天堂	631
1	3	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	354
9	4	ベースボール	任天堂	287
4	5	メトロイド	任天堂	256
5	6	ゴルフ	任天堂	248
7	7	ゼルダの伝説	任天堂	153
3	8	涙の倉庫番スペシャル	アスキー	149
5	9	麻雀	任天堂	145
10	10	テニス	任天堂	110

●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キディランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

売り場の人の話によると、ディスクのソフトには買い取り中心のものと、書き換え中心のものがあるらしい。さしづめこの『プロレス』は、書き換えの方が強かったみたい。だってさ、『マリオ2』でも2,481だったんだぜ。スッゲー!!

最新 ディスクライター通信

新作の書き換え予定日が続々と発表されて、ようやくにぎやかになってきたディスクライター。「はぁー、やっぱり買ってよかったみたい」と、今になってやっと胸をなでおろしたユーザーも多いんじゃないかな（だってラインナップが寂しかったんだもんな)。そんなみんなが、とびあがって喜んじゃうようなビッグなイベントが、この春から開催されるのを知ってるかい？　もう噂に聞いている人もいるかもね。〝ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント(仮称)〟のことだよ。

〝ゴルフトーナメント〟の開催は来年の2月21日から。イベントに使われるゴルフゲームは、いわゆる任天堂の『ゴルフ』をバージョンアップしたもので、遊び方もほぼ同じだ。コースは全部で2つあり、JAPAN CUP、US CUPの2つの大会からトーナメントが構成される。各大会は18ホール×2ラウンドの合計36ホールのスコアを競う方式で、大会終了後、2つの大会に参加した人を集計し、トータルトーナメントとして結果を発表し、優秀者を表彰するんだけど、このスコアの集計にはあのファミコンネットワークが採用されるんだって。(次号につづく)



⬆名作『ゴルフ』のタイトル画面。1人プレー、2人プレーのストローク、とマッチプレイが選べるぞ。

⬇大会には灰色のイベント専用カードが使われるんだって。



⬆コースは18ホール。クラブもフルセットそろっている本格派だ。大人のファンが多いらしいね。

ディスクライター 書き換え開始日予定表

○悪魔城ドラキュラ(コナミ)
12月10日

○パルテナの鏡(任天堂)
12月22日

○ガルフォース(ハル研究所)
1月10日

○ザナック(ポニー)
1月10日

○もえろツインビー(コナミ)
1月10日

○デッドゾーン(サン電子)
1月10日

○リンクの冒険
1月27日

○きね子(アイレム)
未定

○ブリーダー(ソフトプロ)
未定

○アディアンの杖(サン電子)
未定

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』および『魔獣の森伝説』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

U.S.A. TOP 10

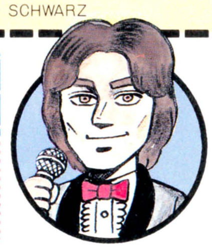
●11月28日付

前回	ランク 今回	ソフト名	価格	ジャンル
5	1	ガムシュー(GUMSHOE)	$24.95	
2	2	バルーンファイト(BALOON FIGHT)	$24.95	
3	3	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
1	4	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
4	5	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
7	6	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
6	7	マリオブラザーズ(MARIO BROS.)	$24.95	
—	8	ゴルフ(GOLF)	$24.95	
9	9	テニス(TENNIS)	$24.95	
—	10	ワイルドガンマン(WILD GUNMAN)	$24.95	

●協力店 F.A.O. SCHWARZ

新作情報なのだ。アメリカでは、クリスマスシーズンをまえに、『オバケのQ太郎』、『ゲゲゲの鬼太郎』、『キン肉マン』、『1942』、『魔界村』、『グラディウス』など、8タイトルが発売される。そして、来年には『ゼルダ』がROMで発売!!

海外特派員レポート FROM NEW YORK



アロハ！　みんな元気してるー、トムだよー。ここだけの話だけどね、ボクはハワイに住んでたこともあるのだ。知らなかったでしょ。それにね、ここだけの話だけど、ハワイは一年中あったかくてとってもいいとこなんだよ。あ、それは知ってた？　そっ。

といったとこで、ここだけの話の特派員レポート始めます。今日は、まえにも予告したとおり、アメリカ版のセガマークIII、セガ・マスターシステムのレポートです。セガマークIIIユーザーの水野店長も、よーく読んでねー。

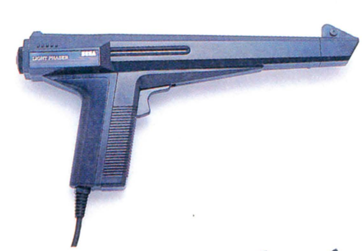


⬆セガ・カードと、そのパッケージ。『My Hero』というのは、日本では『青春スキャンダル』というタイトルのやつだ。

セガ・マスターシステムは、ニンテンドー・エンターテイメント・システムより、ちょっとおくれてアメリカでも販売が開始されました。お値段は129ドルですから、ニンテンドーよりもちょっと高め。でも、マスターシステムの場合は、カートリッジとカードの両方とも使えるよーにできてるから、しょーがないですね。

129ドルっていうと、日本円にするとだいたい2万円くらいかな。マークIIIが日本で15,000円だから、ずいぶん高いなーって思うかもしれないけど、こっちのやつには光線銃とゲームカートリッジが1本ついてるんですね。

あっ、そうそう。光線銃って日本じゃ売ってないんですって？　日本で作ってんのに、ヘンな話だね。でもね、この光線銃は、日本でも見ることができますよ。セガから発売されている『ジリオン』っていう光線銃ゲームがあるでしょ。あのゲームについている銃と、こっちで売ってるやつは、ほとんど同じもののようです。だから、どーしてもアメリカの光線銃を見てみたいって人は、『ジリオン』のやつでも手に入れてください。でも、いっときますけど、マークIIIにはつながりませんからね。



⬆これがウワサの光線銃だ。シャープなスタイルは、ニンテンドーのやつに、とってもよく似ている。





⬆コントローラーは、形はちょっとちがうけど大きさは同じ。⬇これが本体。黒っぽい感じが、なかなかシックでしょ。

それから、発売されてるゲームは、今のところ全部で11タイトルあります。ほとんどは日本でも売ってるやつですけど、なかには『Black Belt』(北斗の拳)のように、背景とかキャラクターをまったく変えちゃってるのもあります。

読者が選ぶ TOP 20

人気投票のはがきの山を、仕分けするアルバイトたちの手際のいいこと。まるで年末の郵便番号読み取り機みたい。でもそんなロボットたちの手をピタリととめるはがきが、最近増えてきて困っている。『魔界島ドラキュラ』、『スーパースターソルジャー』など、わけのわからんソフト名を書いて送ってこないよーに。いよいよTOPの『ドラゴンクエスト』が年内にも10,000の大台を超しそうな勢い。はたして年末の最終順位は、どーなることやら!? こうご期待!!

読者のご意見板

●最近『スーパーゼビウス』にこっていますが、エリア7くらいになると、もう指がつってしまって先へ進めません。そこで今度のボーナスで、アスキースティックIIターボを買うつもりです。こんな私ですが、幸せになれるでしょうか？

愛知県　酒向満　25歳　会員番号なし

●わーい。ディスクシステムを買ったぞ。でも『悪魔城ドラキュラ』のいちばん最後の敵は、いったいなんなんだ！　つよすぎるじゃないか。

東京都　松田隆　10歳　会員番号636687

●ぼくは『マリオ2』を『プロレス』にかきかえたが、その日のうちにキングスレンダーでFWAのチャンピオンになり、つぎの日にはグレートプーマとたたかった。それまでの敵もあまり強くなかったが、プーマも弱かった。ちょっぴり、ガッカリした。

千葉県　飯島信隆　10歳　会員番号なし

●『リンクの冒険』と『ドラゴンクエストII』、はやくでないかなぁ。それまでぼくは、おこづかいを貯めておくのだ。

大阪府　神原秀行　13歳　会員番号なし

※このコーナーでは読者のみんなからのはがきを大募集しているのだ。キミの独断と偏見にみちたソフト評を書いて送ってね。あて先は以下の通りだぞ。

●ファミ通編集部「TOP30　読者のご意見板」係

●11月3日～11月17日

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
3	1	ドラゴンクエスト	エニックス	876
2	2	悪魔城ドラキュラ	コナミ	647
1	3	スーパーゼビウス　ガンプの謎	ナムコ	623
5	4	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	267
7	5	メトロイド	任天堂	229
9	6	高橋名人の冒険島	ハドソン	220
4	7	戦場の狼	カプコン	203
8	8	ワルキューレの冒険	ナムコ	198
12	9	ゼルダの伝説	任天堂	140
6	10	グラディウス	コナミ	118
10	11	ソロモンの鍵	テクモ	112
19	12	スーパースターフォース	テクモ	99
14	13	キングスナイト	スクウェア	94
13	14	機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE	バンダイ	84
—	15	プロレス	任天堂	82
20	16	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	77
15	17	スカイキッド	ナムコ	75
18	18	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	74
17	18	スターソルジャー	ハドソン	74
10	20	テラクレスタ	ニチブツ	68

今までの累計

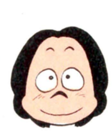
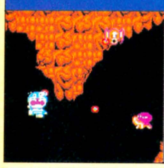
ランク 前回	今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエスト	7,757
2	2	グラディウス	5,577
3	3	ゼルダの伝説	4,747
4	4	グーニーズ	4,213
5	5	がんばれゴエモン! からくり道中	3,916
6	6	スーパーマリオブラザーズ	3,314
7	7	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	3,187
9	● 8	スーパーゼビウス ガンプの謎	2,853
8	9	ワルキューレの冒険	2,813
10	10	ツインビー	2,218

ランク 前回	今回	ソフト名	得点数
11	11	魔界村	2,199
12	12	忍者ハットリくん	2,075
13	13	メトロイド	2,067
14	14	スーパーマリオブラザーズ2	1,626
—	● 15	悪魔城ドラキュラ	1,581
15	16	スターソルジャー	1,557
16	17	ディグダグII	1,427
17	18	謎の村雨城	1,245
18	19	影の伝説	1,237
—	20	高橋名人の冒険島	1,219

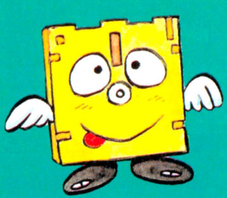
お買い物に便利

新作ゲーム クロスレビュー

いつもいつも勝手なことばっかり言ってますけど、ホントはみーんないい人ばっかりなんですよ。ファンレターもよろしくね。

評論家 / 作品	東府屋ファミ坊	水野店長	森下万里子	ガスコン金矢
	 銀杏の季節。最近は毎晩100個くらい、いただいている。風味がいいんだよね。	 もう大人だから、アニメはほとんど見ないんだけど、『ドラえもん』は好きだな。	 最近毎日上手なワニのつかまえ方という本を読んでます。おもしろいのよ。	 ボクはファミコン&MSX2ユーザーだ。MSX2の『ドラキュラ』もおもしろいよ。
トランスフォーマー コンボイの謎  タカラ 4,900円 カートリッジ 12月5日発売	**3** ちょっとゲームバランスが悪いんじゃないかな。敵が強すぎるんだよね。一応10面まであるんだから、1～2面ぐらいはクリアーできるようにしてほしかったな。BGMもさびしいし……トランスフォーマーファンの人なら。	**4** 『トランスフォーマー』のオモチャは、私もいくつか持っている。メカニックな感じで、男の子はあーゆーの好きなんだよね。だけど、このゲームにかんしては、これといって『トランスフォーマー』っぽいとこがないのだ。	**7** テレビのあのやたらとストーリー展開のはやい『トランスフォーマー』にくらべて、ファミコンの『トランスフォーマー』は、なかなか先に進めません。同じところで何度もやられちゃうんです。どうしてこんなに難しいの？	**4** とにかく難しい。ちょっとやそっとでは2面をクリアーできない。かんじんの変身（トランスフォーム）する場面は、もっと動きに凝って欲しかったな。結局、このゲームのウリってどこなんだろうって考えてしまった。
ドラえもん  ハドソン 5,500円 カートリッジ 12月12日発売	**6** 『グラディウス』と『チャレンジャー』と『スーパーマリオ』を足して4で割ったようなゲーム。よくあるタイプのゲームパターンだけれど、ドラえもんのキャラが大きくてかわいいのがいい。それなりに楽しめるゲームだ。	**7** いつかは出ると思ってたけど、ついに出ましたねー。きっと売れるんだろうなー。『ドラえもん』ってスゲー人気だもんね。べつに私がホメてもケナしても、ぜんぜんカンケーないだろうけど、フツーに面白いゲームだね。	**8** 『ドラえもん』君って、こんなに強かったかしら？ なんてつい思ってしまったくらい、『ドラえもん』はパワフルなのです。3つのワールドにわかれてて、それぞれ違った楽しみ方ができる、なかなかおもしろいソフトです。	**6** 開拓編、魔境編、海底編の3部構成だが、それぞれが独立した1つのゲームと考えていい。つまり、このカートリッジ1本で3本分のゲームをたのしめるってこと。ドラえもんのファンなら、かなりお買い得だと思うよ。
もえろツインビー シナモン博士を救え!  コナミ 3,100円 ディスクカード 発売中	**6** 若干、期待外れ。パワーアップの種類が増えて、横スクロールが追加されて、と力は入ってるんだけど、それが空回りしちゃった感じ。とにかく忙しすぎて目がチカチカしちゃうんだな。画面はとても綺麗なんだけど…。	**7** 3人同時プレイってゆーのは、ぜったいスゴイと思う。画期的だよね。それからゲームそのものも、前のとはずいぶん違っててオモシロイ。前のもよかったけどね。コナミさんのは、みんなよくできてるから好き。	**9** 『ツインビー』、大好きだったので期待してました。続編というより、まったく別モノのゲームっていう印象だけど、でもとっても楽しいソフトです。絶対買っちゃうな。みんなでワイワイ遊べるし、おすすめですね。	**7** コントローラー2つとジョイスティック1台の3人同時プレーがウリ。これだとジョイスティックを取った人にやや有利だな。コンティニューできるから、3人のうち、ひとりうまい人がいればラストシーンまで行けるぞ。
プロ野球 ファミリースタジアム  ナムコ 3,900円 カートリッジ 12月上旬発売	**9** 任天堂の『ベースボール』に続く野球ゲーム。たぶん『ベースボール』で不満の残る部分を解消したくて、作ったのではないかと思う。それだけに、完成度はひときわ高い。野球に興味のある人なら、絶対にほしい1本だ。	**8** 『ベースボール』は、今でも人気のあるゲームだけど、あれが発売されたのはもう3年も前。で、この『ファミリースタジアム』の登場だ。3年もたつと、こんなにグレードアップするもんなんですね。こりゃ遊べますよー。	**9** これってやってる人だけじゃなくて、まわりで見てる人まで引きこまれちゃう楽しさがあります。大人も子供も夢中になれるのがいいな。ゲームのあとで出てくる新聞で、はやく自分の勝った記事が見たい万里子です。	**9** リリーフやピンチヒッターもだせるし、ちゃんとデッドボールもある。なれないと守備がむずかしいけど、カットプレーなんかもできる。野球ファンの人には、ぜったいおすすめだ。できないのは代走ぐらいかな……。
ドラゴンボール 神龍の謎  バンダイ 5,300円 カートリッジ 発売中	**5** せっかく広いマップを持ってるのに、行ける場所が限定されている単一方向型ゲームなのが残念。原作のストーリーに、しばられすぎちゃったのかなあ。悟空を主人公にした、もっと自由なゲームでもよかったのでは!?	**8** キャラクターの動きなんかもカワイくて、実にマンガっぽいゲームだ。難しさも中っくらいで、女の子にもおススメ。もちろん大人の人が遊んでもグーだ。ただし、主人公の悟空だけが、なぜかカワイラシくないんだよね。	**8** あんまり難しすぎないのがとってもウレシイです。それに、可愛いキャラクターとか、隠れ部屋とか、パワーアップキャラとか、いっぱいあるから楽しめます。上手、下手にカンケーなく遊べるっていいですよね。	**8** こいつはマンガとアニメの人気もさることながら、ゲームとしてもウレルだろうな。悟空もカワイイし、カンフーのアクション性、7つのドラゴンボールを探すRPG性、はじめからゲーム化を狙ったよーな設定だもんね。
今週はこれを買え!	野球の好きな人なら、絶対に『ファミリースタジアム』。それ以外の人は、残念だけど見送りだね。アニメのゲーム化が3本もあるから、それぞれのファンの人は買ってみてもいいけど。……。	またまた今回もツブぞろい。年末にかけて、力作が次々と発売されるね。ホントーに迷っちゃうんだけど、あくまで個人的な趣味でいうなら、『ドラゴンボール』。『ファミスタ』にもみれん。	今回はどれもみんなおすすめできるソフトばかり。あえてひとつだけあげるとしたら『もえろツインビー』だな。『ツインビー』ファンはもちろん、そうじゃない人にも、おすすめしたいです。	野球好きの人は文句なしに『ファミリースタジアム』を買うべし。野球に興味のない人なら、やっぱり『ドラゴンボール』だろうね。ボクは『ファミスタ』を買い。密かに自主トレにはげもうと思う。

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

ゲヱセン上野の幕の内ピカデリー

ザナック

ZANAC

●超高速スクロールアクション、アイリス、サンテドウ、新スマイル必携ソフト

10分遊んだら,30分休憩しよう！

そうしないと、目が疲れて死んでしまう

アクションゲームの元祖といったら、なんといってもシューティング。かの、インベーダーゲームの頃から、人類はディスプレイに映る何億もの敵を殺し続けてきたのだ。もし、これが人間だったら一生くさいメシを喰わなければならない。パンダやサンショウウオだったら、動物保護団体におこられてしまいそうだ。

ザナック、意味はわからないがA.I.だ。A.I.、何の略かわからないが人工知能だ。よーするに、『ザナック』には人工知能が搭載されているというわけだ。

実際プレイしていると、それほど感じないのだが、自分の強さによって難易度が変わるということらしい。さすがは人工知能だ。ファミコンに手足をつけたら、原稿も書いてくれるのではなかろうか？　徹夜で原稿書く一介の使いっぱライターには、その程度の安易な発想しか浮かばないのだった。そして、朝が来れば何もなかったかのごとく陽は昇り、新たな1日が始まるのであろう。――完――

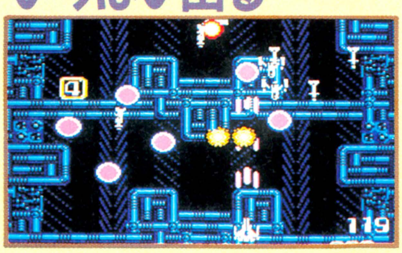
ばっかあろー、――完――じゃないんだよー、仕事仕事、真面目にやらなきゃ！　いやね、久しぶりのレビューなもんだから、なかなか感じがつかめなくてねー。気合いっ！　じゃ、書きますか。

このソフトは、タイトルやエンディングのクレジットから想定して、かの『ルナーボール』と同じメンバーが作ったものと思われる。『ルナーボール』自体はビリヤードゲームという地味なものだったので、あまりパッとはしなかった。が、テクニック的にはなかなかのソフトだった。例えば、タイトルやゲーム画面がフワっと出る（『ドラゴンクエスト』の名前／パスワード入力画面が出るときのような感じっていったらわかるかな？　といったらできるかな？　ゴン太くんだ）のも『ルナーボール』が最初だったし、とにかく、あらゆる点で斬新なソフトだったのだ。

初めて『ザナック』を見たとき、私は「しえー、きれえな画面だなあああっ!!　いっぱいキャラが出ても、スプライトのチラつきがほとんどないしなあああっ!!　スクロールも超速いのに全然おもく（67ページ、ゲーム用語の基礎知識（改題予定あり）参照のこと）ならない。すっげええっ」と思わず思ってしまったものだ。隣のファミコンで走っていた某○○の○○○○○○○○

COLUMN 『ZANAC』の特徴 1

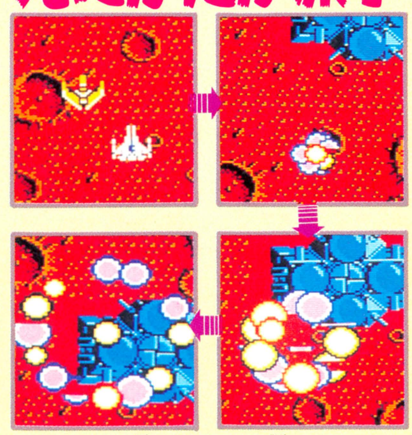
いろんなものがいっぱい出る



「ザナック」は今までのゲームと違い、無節操なくらいぎょーさん敵が出る。しかも、今までのゲームと違いチラつきがほとんど感じられない。でも、Bボタンで弾が出るのは今までのゲームと同じだ。

またまた COLUMN 『ZANAC』の特徴 2

死にかたが派手



「ザナック」は今までのゲームと違い、シューティングゲームのくせに死にかたが派手だ。でも、ほんとは、「どしぇー、やられちゃったよーん。ぷるぷるりん」といいながら死んでほしかった私ではある。

INTERVIEW

長嶋エミーさん『ザナック』を語る



人工知能・長嶋エミー嬢
(カフェ・ド・MSX2にて)

エミー　初めまして、私、エミーよ。
――どうも、こんにちは。ところで、『ザナック』はご存知ですか？　人工知能を搭載しているそうなんですが……。
エミー　しているそうなんですが？　まーっかっせつなっさい。
――あなた、私の話を聞いているんですか？
エミー　一生懸命ガンバルから許して。
――ならいいんですけどね。
エミー　三波伸介。
――あっちいっちゃえ。
エミー　うそよ、うそなの、だからお願い、そんなこと言わないでよ。
――こりゃだめだ。
エミー　こりゃだめだ？　仲良くしましょう。

と較べても、「この2本が同じハード上で動いているとは、とーて一信じられないな」ってなものだった。質が格段に違うのである。

しかし、それもスタッフのクレジットを見て、ある程度納得できた。前述の『ルナーボール』のメンバーだったからだ。やはり、デキる人が作れば、いいモノはできるのだ。余談だが、6502通であるログイン編集部のK氏によると、6502で何人かが同じプログラムを作っても、うまい人とヘタな人では使うメモリの量が全然違うそうでゼロページ($0000～$00FF番地のこと。80系しかわからない私にはサッパリ？である)の使いかたの効率にも差がつくとのこと。すなわち、うまいプログラマーの作ったゲームは、必然的にイイということになるのだ。シナリオやゲームデザインが悪いものは除きますが……。

そーゆー観点から見て、ヘタなプログラマーにカネを払う必要はまったくない、と私は断言する!!　「ポン☆」、「私の肩を叩くのは誰だ？　あら、小島さん!!」。やっぱり断言しない!!

でも、センスっつーのは大事だね。具体的にどういうものかというと、タイトル画面の出しかたや、音、画面処理のしかたなど。映画やドラマでいう演出のようなものかな。これも例をあげると、『メトロイド』や『ドルアーガ』のエンディング、『ゼルダ』のオープニングなどなど。どれも、初めて見た人には感動モンだよね。

一体私は何がいいたいんだ私はっ!!　主題がわからなくなってきてしまったではないかっ!!

えー、だから、『ザナック』はテクニックもセンスもあって、いいゲームだということで、んと、でも単なるシューティングゲームだから、これといって特筆すべきことがないっとね。

でも、実をいうとイヤなところもあるのだよ(コロコロ態度が変わるなー、ま、いいか)。

ふふふ、それはだね一……。

①ちょくちょくスクロールが止まって、地上キャラと戦わなくてはならない、というのは少々うっとーしい。また、そのために、面の最後の地上キャラに威厳が感じられなくなっている。

②スクロールが速すぎて、目が疲れる。これは裏を返せばスゴイってことなんだけど……。

③スコアのケタが多すぎて、ハイスコアを出しても、あまりウレシクない。

それにしても、このソフトの良さからすればまだまだ許せて許せて許せまくっちゃうけどもね。ホントに、スプライトは冗談のよーにチラつかないし(今だにファミコンで走っているのが信じられない)、文句なく速いし、非の打ちどころがないといっても過言ではなかろう。

これで2,900円なら、買っても絶対ソンはしないと思う。アクションが嫌いな人はアレだけど。

■評／ゲエセン上野(すっとこどっこい)

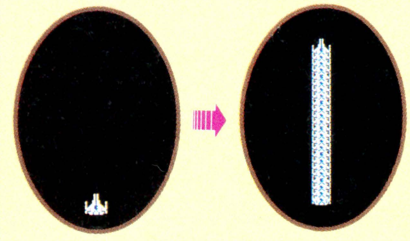
■ポニー
■2,900円(ディスクカード)

しつこいけど COLUMN

最終回『ZANAC』の特徴 4

背がグングン伸びる

「1年前まで、ボクは背が低く消極的だったのですが、1ラウンドをクリアすると知らず知らずのうちに3兆キロ平方立方メートルデシリットルも背が伸びてビックリ!!　今ではクラスの人気者です」



ついでの COLUMN

『ZANAC』の特徴 3

敵機が物影に隠れる



『ザナック』は今までのゲームと違い、敵機が物影に隠れる。でも、考えてみたら、『スターソルジャー』も、物影に隠れるなあ。あれは、自機が隠れるだけだったかなあ。べつにどっちでもいいや、気にしない。

今号の一句

得点を見るたびカネが欲しくなる

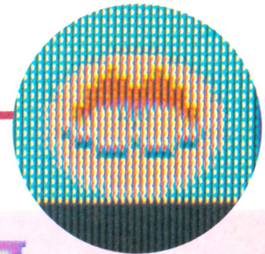
安堂

『ザナック』地方の

ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	TACO.X
明るさ	☁	☁	☃	☁
大衆性	⛅	⛅	☁	☁
印象	☀	⛅	☀	☀
奥行き	⛅	☁	⛅	⛅
総合	☀	⛅	⛅	☀

※評価は ☀ ⛅ ☁ ☂ ☃ の5段階に分かれています。



MAPPY-LAND

マッピーランド

●男と女と子供の愛をかいま見るゲーム

マッピーは、手が早いというお話

2年とちょい前、㈱ナムコは『ゼビウス』を発売し、さらにとどめを刺すが如く『マッピー』を発売して私をファミコンの虜にしてくれた。そんな私を知ってか知らずか今度は『マッピーランド』！　これは明らかにワナだ。困ったな。



ひさしぶりやなァ、第９号の『スカイキッド』以来のレビューじゃ。おかげでなに書けばいいのか忘れてしまったよ、あたしゃ。今回やるのがアーケードからの移植モノならどーにかなるだろうけどさ、『マッピーランド』って、移植ともなんとも言えないんだもん。強いていえば、アーケードからファミコンに移植したのをさらにファミコンに改良移植したよーなもんだからねぇ。キカイダーみたいだ。

ファミコン版の『マッピー』だって。うーん、異常なほどナツかしいなー。もともと『マッピー』好きだったからさ、死むほど遊んだもんな。１ヵ月ほど、私のファミコンにささってたゲームってないよ。あの頃は一応浪人してて、楽しみっつったらファミコンだけだったもんね。なんか懐しいな。でも暗いなー。やめよ、こんな話は。みんな、浪人生活って、つらいよー。

なんのこっちゃ。ま、とにかくそーゆー思い出がある『マッピー』なので、続編が出たとあってはやるしかない。ちょっとインテリジェンスなハードケース(別売りにしてほしいなー)をパカリとあけ、おそらく１万回ほどリセットボタンを押したと思われるファミコンにセットして遊んでみましたよ、あたしゃ。少々背が伸びたと思われるマッピーは、昔の無邪気な面影すら懐しい。そういえば、マッピーって成長したんだっけか！　すっかり忘れていた。

確かに２年以上経ちましたよ、あれから。でも僕は、昔のマッピーの方が好きだなぁ。昔の彼は、遊びじゃなくて仕事でニャームコやミューキーズ達と追いかけっこしてたような気がするんですけどねー。確かいたずらニャームコの盗品を取り返すために汗水たらして働きまくってたんだけどな。今度のマッピーときたら、恋人(後に嫁はんとなる)の言いなりになって、彼女の欲しがる物を汗水たらして集めてみついでるんだもん。男として恥ずかしくないのかいな。アイデンティティーの確立をして欲しいなぁ。

そりゃね、僕だって彼女(いればのお話)にせがまれたら一応希望にそうように頑張ってはみるけどさ、いいなりに動くなんてちょっと情けないじゃん。そこんとこを考えて欲しかったね。

今回のマッピーは、少々感情移入がしにくいタイプのキャラクターなんだもん。たまにはマピ子ちゃんに説教喰らわすような性格であってもいいじゃないか！　マイクロポリスの名が泣くぞ。

マッピーの性格が変った云々はこれまでとして、ゲームの中身。ひとことで言ってしまえば、誰にでも遊べる内容になってますねぇ。大衆性は晴れ。ちょっと見ずらい所が少々あるけど、これも良しとしちゃおう。ようは『マッピー』の画面に背景がついただけなんだけど、いろいろと新しい工夫がしてあってウケますね。まずこの手のゲームに欠かすことのできない一発逆転パワーアップ。前作では波動ビームともリップルレーザーともキャプチャービームともつかないムニョムニョが出るパワードアだけだったけど、今回はしこたま種類があるのだ。滑車キック、パンチングボール、ボウリング、花火etc……。総数７種類の武器があなたを襲う、じゃないや、ホラー映画の見過ぎだなこりゃ。えーい、とにかくシーンごとに武器が変わるのだ。スゴイと言えばスゴイ。

背景の多さは日本一っ!!

かどうかはハッキリしないけど、多彩なことは確かですねぇ。ま、プレイフィールドが多くなって、それはそれでいいんじゃない？



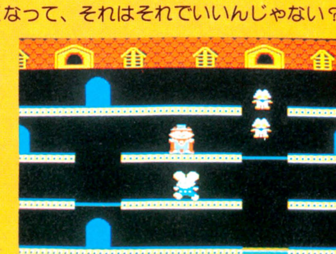
見れば見るほど海賊船だ。あたりまえか。



この面は遊び方がチト違う。まいったなァ。



この面もチト違う。ややっ、こまったなァ。



なつかしのニャームコ屋敷。ややこしいよ。

まだあるぞよ!!

が、"が"である。今回のこれらの武器は前作のそれと少々趣が異なるのだ。前作では危なくなった時のパワードアみたいな感じのお助け武器だったけど、今回のはどーでもいいけど使ってみるお遊び武器なのだよ。つまり、使おうが使うまいが勝手という……。そりゃ高次ラウンドになりゃ使わなくちゃいけなくなるんだろうけどさ。それに前作のように、ニャームコ達をおびきよせて使って一挙に高得点！　なんていう戦略的な使い方もしづらい。一体なんに使えばいいんだっ！　なーんて雄叫びをあげちゅったりして。つまりは遊びのためにあるんだよね。

でも、いくら遊びでも同じことを死ぬまで、もしくはじいさんになるまでやってたら飽きるよね。でも、そこはそれ、ちゃーんと考えていらっしゃる。さっき出てきた"7種類の武器"がそうなのだ。各シーンごとに違った武器があって、違った使い方なんだけどニャームコ達をやっつけるのには変わりないという完全に遊びに徹しててうまいと思ったねぇ、あたしゃ。しかも、どれも笑えるんだ。花火なんかおススメ筆頭だ。コロコロと転がった爆弾にニャームコ達が触れると天高く舞いあがり、ドッカーンと一発○○花火大会(○○には地元の地名を入れて)。これは何度見てもおかしい。どの武器も、笑えてちょっぴりマヌケなのがいいね。

で、もうひとつの武器。前回ではドアアタックに相当するいわゆる足止め武器ってやつね。メインたる武器が遊んじゃってるんで、本来ならサブ的な武器が比較的マジになってて、役に立つよーになってるのだ。見た目はネコジャラシにマタタビ、小判におサカナと遊んでるけど、じつは非常に役にたつのだ。むしろこれらがないとゲームにならないと言ってもいい。どれもAボタンでセットするもので、効果もほぼ同じ。ただし、モノによって、ニャームコには効くけどミューキーズには効かないとか、いろいろあるのね。そうそう、どれも拾わなきゃ使えないんだけど、背景がカラフルすぎてどこにあるのかちょっとわかりずらいんだよね。もう少し大きめなキャラクターにして、ここにあるんだ拾っておくれ～っていう自己主張が欲しかった僕です。

話は変わって、マッピーの嫁と子供なんだけど、実にわがままなやつらだぜ、まったく。指輪が欲しいのだ、野球のボールが欲しいのだのって……、そんなに指輪が欲しければ指輪になってしまいなさい！　なんのこっちゃ、ま、彼女達に言う事はそれだけ。メインはマッピーで、僕が見て追ってるのもマッピーなんだもんね。

2匹とも"わがまま"っていう個性を前面に押し出してるところが、ひらきなおっててチト怖いな。なんか考えてるんじゃなかろーか。そのうち主役になりたいとか言うに違いないな。

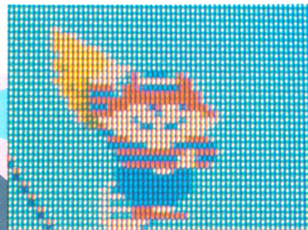
そういえば、マッピーってジャンプするようになったんだよねー。本来はメイン武器を使うためにジャンプするんだけどさぁ、なんと！　ミューキーズ達をジャンプしてかわせちゃうんだよね。これじゃなんのための武器かわかんないじゃん！　ま、滅多に出来ないからいーけど。こういうのもテクニックのうちって考えれば済むことさ、うん。

と、『マッピー』ファンとしては少々気がかりなところも残るけど、『マッピーランド』というひとつのゲームとして見れば、充分遊べるゲームなんだよね。ひとつ勉強になったところで、あたしゃ眠いんで寝ます。おヤスミ。

■評／TACO. X(根無し草)

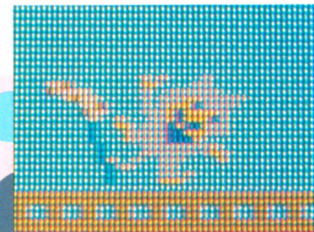
■㈱ナムコ
■3,900円(カートリッジ)

「小判でシェー」



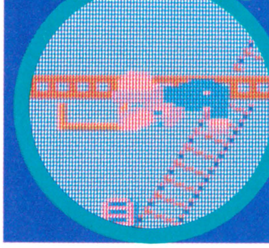
かっこも古いがやることも古いっ!

「ねこじゃらしでトリップ」



じいさんになるまで踊ってなさい。

ぐるりぐるりと目がまわるー



子持ちがやる事では無いと思われるのでは？

マッピーの嫁とガキんちょ

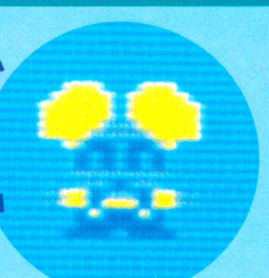
冗談じゃないわよ！　マッピーに嫁と、さらに子供がいたなんて。あたいの立場はどーなんのよっ！　あの時のことばは嘘だったのっ？

嫁(ヨメ)



嫁である。ネズミでも結納やなんかをするんだろうか。面倒だぞーっ。

ガキ



子供である。それにしても、チト成長が早いな。あっ、彼らはネズミか。

『マッピーランド』地方のソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	TACO.X
明かるさ	☀	🌥	☀	☀
大衆性	🌥	☁	🌥	☀
印象	☁	🌧	🌧	☁
奥行き	☁	🌧	☁	🌧
総合	☁	☁	☁	☁

※評価は ☀ 🌥 ☁ 🌧 の5段階に分かれています

DRAGONBALL 神龍の謎

ドラゴンボール
シェンロンのなぞ

●バンダイ　5,300円
発売中

マンガでおなじみの、悟空やウーロン、ヤムチャといった魅力的なキャラたちがバッチリ登場して、発売前から注目のマトとなっている『ドラゴンボール』。今回はしかけのある家がたくさーんある2章と、秘密の通路のある3章のマップを大紹介してしまおう。バラエティーに富んだマップと、数多い敵を倒して、無事に7つのドラゴンボールを集めて、神龍に願いをかなえてもらえるかな。

もりだくさんの2章と3章マップ公開だ!!

悟空の得意ワザをマスターしよう!!

悟空の得意ワザは、何といってもカンフー・パンチ。だけど、ホイポイカプセルのアイテムを取ると、もっと強力な武器が使える。かめはめ波は甲らひとつで3回使える。かめはめ波をキープしたまま如意棒を使うこともできる。如意棒攻撃から、かめはめ波攻撃に切りかえたい場合は下の図を参考に。



Bボタンで
カンフーだ!!



Bボタンを押すとパンチが炸裂するっ。敵を倒すとボン！　といって消えるぞ。

如意棒とカメの甲らを持っているとき

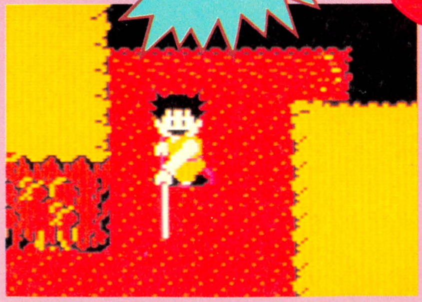
如意棒



カメの甲ら

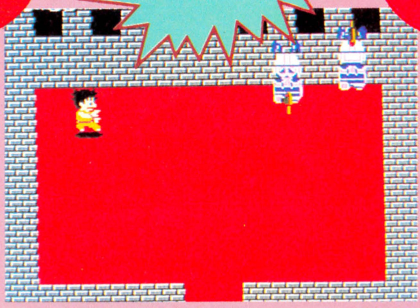


Bボタンで
如意棒攻撃



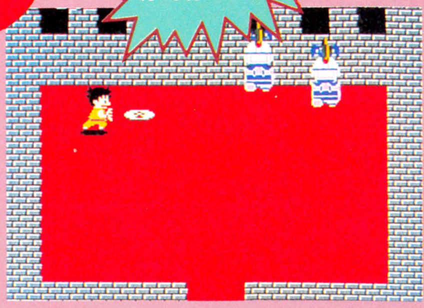
如意棒を持っていれば、パンチのかわりに棒を出す。パンチのときより遠くまでとどくからとっても便利。

そのまま
押しつづけると
かめはめ波のポーズ



甲らを持っていれば、如意棒攻撃のあとBボタンを押したままにすると、かめはめ波のかまえをするっ!!

そこですかさず
Aボタンを押して
かめはめ波攻撃



そしてこのとおりのかめはめ波一っ!!　如意棒がない時はカンフーのポーズのあとBボタンを押せばできる。

これが2章のマップだ

ウーロンあらわれる

ここには、たくさん家が並んでいる。そして家の中にはふしぎな人影が。カンフー・パンチで正体を現わすが、その中にはイタズラ者のウーロンもかくれている。このウーロンをやっつけると、そのお礼に村人たちはドラゴンボールをくれるという。がんばれ悟空!!

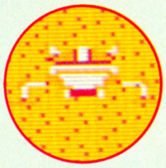
家が通路に



2章の初めでは家が道をふさいでいて通れない。手前のファイアー・ジャンプを倒せばドアが開いて先に進めるようになるぞ。

こういう敵がおそってくる

ファイアー・ジャンプ

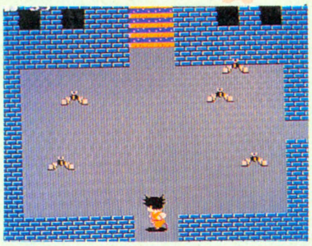


2章の初めから出てくる敵。ピョンピョンとびはねながら、火の玉で攻撃してくるのだ。

リトル・ベア



悟空が近づくとナイフを投げてくる。当たればもちろんパワーが減るのだ。注意しよう。



中にはこんな虫みたいなやつも出てくる。部屋によってはこのようにたくさん出てきたり、カプセルから出てくることもある。

START!!

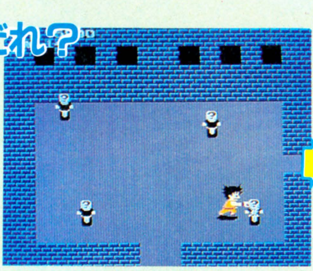


あっ!! ウーロンだっ。でもすっごく逃げ足が早くて、つかまらないのだ。困ったな。

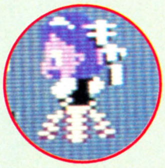
家の中にいるのはだれ？

家の中にいる？マークのナゾの人物。さてその正体は？　攻撃しなければ襲ってこないけど、好奇心旺盛なキミはぜひカンフー一発!!





女の子



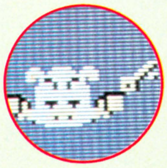
女の子はキャー、といって逃げていく。カンフーで叩け！悲鳴を取っても点になるのだ。

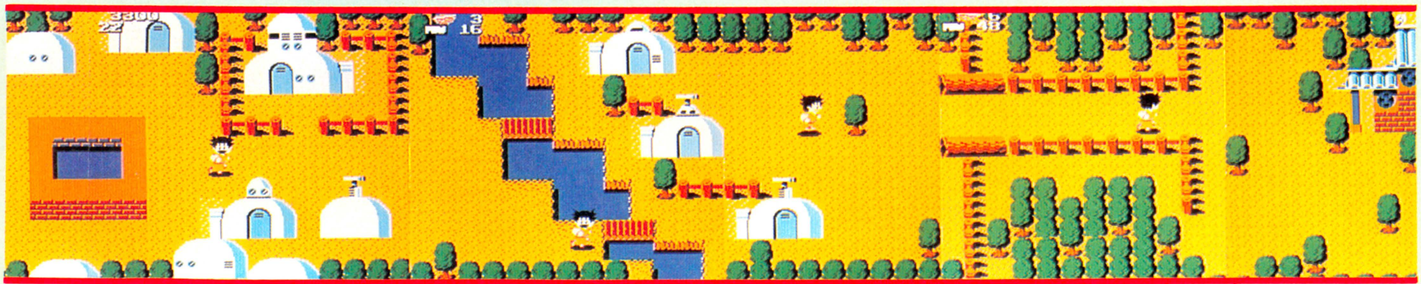
いじわるっ子



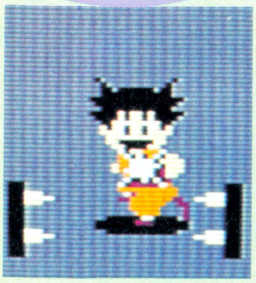
おばあさんが出たら逃げろ!!つかまるとパワーが減っちゃうよ。ハートは取ると500点だ。

ウーロン





こんなしかけもあるぞ



見るからに痛そうなトゲ。はさまれるとパワーが急激に減るから、タイミングをとってうまく通り抜けよう。

ハンマーマン



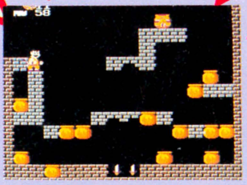
ハンマーを振り下ろしながらうろうろしている。叩かれないように早めに倒しておこう。

あやしい館の中へ入れ



2章のマップ最後に現われるちょっと大きめの館。いかにも何かありそうな感じだ。はじめは閉まっている扉も、ハンマーマンを倒せば開くぞ。

ウーロンを退治しろ!!



館に入ると、これまた怪しげなふんい気。この部屋のどこかに、ウーロンがいることは確かなんだけど。くずれやすいブロックに注意。

3章マップはこうだ!!

砂漠の盗賊ヤムチャ

せっかく集めたドラゴン・ボールが竜巻にうばわれたっ!! 追いかけてやってきたのがこの砂漠。砂漠では、空中からの攻撃が激しくなってくるので気をつけよう。さらに進んで行くと、ちょっとハンサムで憎いヤツ、ヤムチャがあらわれる。そして、あちこちにある扉に入ると、ワナもあるけど秘密の抜け道にもなっていてスリル満点だ。

カブト・ボールに注意！

これに近づくと危険だぞっ!! しばらく点滅したかと思うと、パーッと四方に弾を散らす。その弾に当たればもちろんパワーが減ってしまうのだ。



カブト・ボールは、建物とか扉の前にあることが多い。近づきやすいところにあるのだ。イジワル。



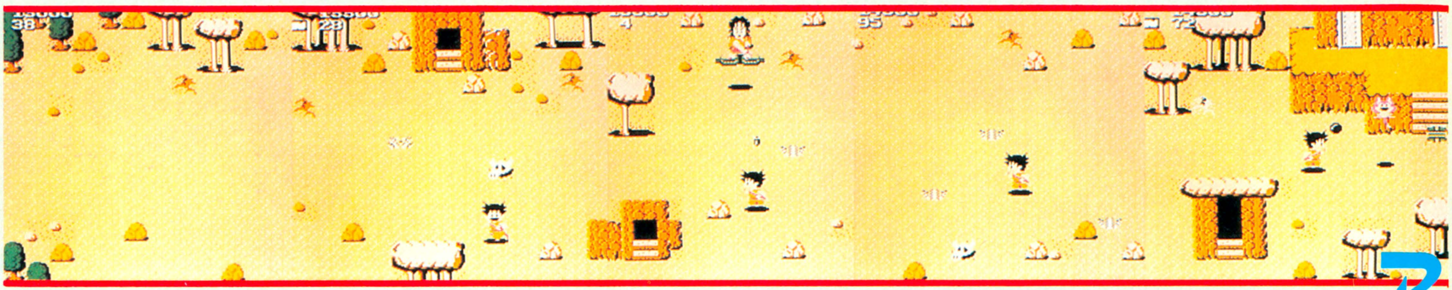
近づくと、爆発!! まるで地雷みたいだね。弾の方向をすばやく見定めて、ササッとよけてしまおう。

しつこーい奴



こいつは、ボコスカ・ベア。腕を上下に振りながら向かってくる。気長に攻撃してないと死なない。

START!!

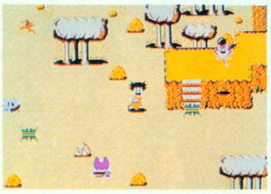


ヤムチャとプーアルの空中攻撃

ヤムチャとプーアルのデコボコ・コンビはどちらも空中攻撃が大得意。いちどやっつけても再び現われる手ごわい相手だ。



乗り物に乗ったヤムチャは、バズーカ砲で悟空をねらい撃ち。思いきって近づいて攻撃してみよう。



プーアルは、ヨイショヨイショと爆弾を投げてくる。カワイイ顔に油断しているとやられるぞっ!!

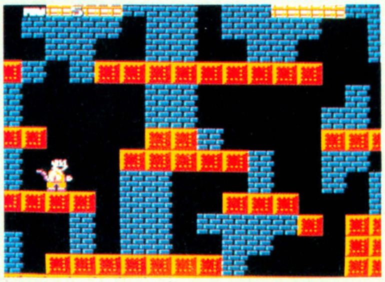
ここは何の部屋？



扉のひとつに入ったら、こんな部屋に来た。ハチが飛んでいるけど、これに触れるとパワーダウン。

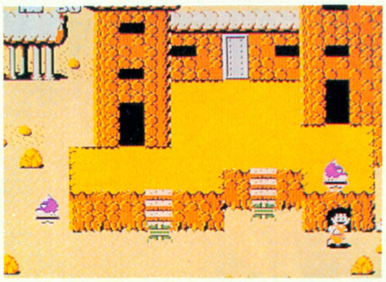


また変な部屋が出現



ハチのいる部屋とはまた別の、ふしぎな部屋。敵は出てこないみたいだけど、先に進めるのだろうか……。

ここがヤムチャのかくれ家だ



この建物のどこかに、ヤムチャがひそんでいるぞ。見つけ出して、コテンパンにやっつけてしまえっ!!



ねばりにねばって戦えば、ヤムチャにだって勝てるのさっ。バンザーイと飛びはねるえがおの悟空。

4章～7章アラカルト

ドラゴンボールを探す旅は続く……

ここから先は、タテ、ヨコ、迷路と進行方向が複雑になり、今まで以上にしかけやワナがたっぷりなのだ。それで、かなり手こずったりもするけれど、それがまたこのゲームの面白いところでもあるのだ。だから扉があったらとにかく入ってみよう。それから敵キャラたちも原作にそって出てくるから、ゲームの前に読んでおくといいかも。

4章 フライパン山の牛魔王

フライパン山には、恐ろしくて強一い牛魔王が住んでいる。山の奥のお城にドラゴンボールがあるのだが、火でとりかこまれていて牛魔王すら近づけない。どうすれば手に入るのだろうか……。



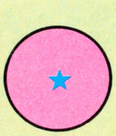
山を登る道の途中、穴に入ってしまった。するとそこには敵の一群が!! 覚悟を決めて、立ち向かうしかない。



見わたせば、まわりは火の海!! 熱くていやになっちゃうよ。そのうえ足の速いヤツが行く手をジャマする。

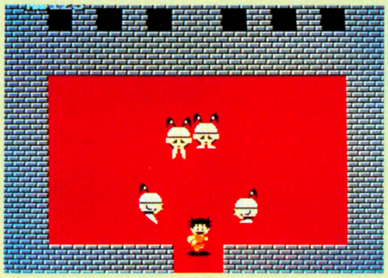


かなりのスピードで走り回っているが実は目が見えない。物に当たると向きを変えてまた走る。ジャマだから、カンフーでやっつけてしまおう。



5章 ウサギ団

悟空のパートナーのブルマが、街の乱暴者、ウサギ団の親分によって、何とニンジンに姿を変えられて連れ去られてしまった!! 早く親分をつかまえて、ブルマを元の姿にもどしてあげなければ。



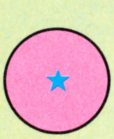
この街には、ウサギ団が住んでいる。家の中には、グルービー・ラビットが。武器を持たないからわりと弱い。



街でウロツクのはマシンガン部隊。動きはそれほど速くないが、マシンガンの攻撃には参ってしまう……。



こいつがブルマをニンジンに変えてしまったのだ。ニンジンを手にして、ピョンピョン逃げて行く。逃げ足は早いぞ!! 早くつかまえなければ……。

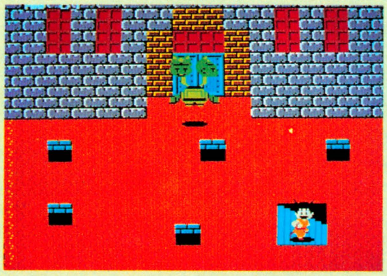


6章 ピラフ大王の野望

世界を自分の手で支配しようという野望をもつピラフ大王は、手下を使ってドラゴンボールを奪い取ってしまった。それを取り返そうと、ピラフ城へ乗り込んだ悟空。しかし城にはワナがいっぱい。



ピラフ城の中は迷路みたいだ。階段や扉もたくさんある。ピラフ大王の手下の忍者犬(?)も出てくるのだ。



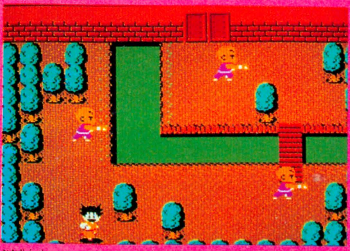
階段を登っていったら、こんなところに出ちゃったぞ。扉の前には怪獣がいるし、元には戻れないし……。



首が2つある怪獣。口から火を吹くぞ。こいつを倒さないと、うしろのドアは開かない。やっつけるには、かめはめ波がかなり効果があるようだ。

ボーナスステージはカンフー大会だ

7章はボーナス・ステージになっている。今までにくらべたら敵の数も少ないし、攻撃パターンも同じだから、それほどむずかしくはないと思う。チャンスは必ずモノにしようね。



多林寺でのカンフー大会。まず1回戦めは坊主の3人組だ。なんてことはないね。倒せ。



2回戦めは、棒術をあやつる坊主たち。確実にひとりずつ倒していくのが勝利のカギだ。



3回戦めは狼男の登場。近づけばみな動き出すけど、いちどに全員を相手にするのは辛い。



最後は棒術使いの狼男の4人組。気を抜かず、落ちついて戦おう。優勝すればボーナスだぞ。

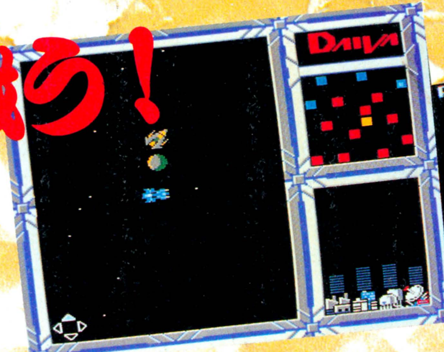


●東芝EMI　12月5日発売　5,500円

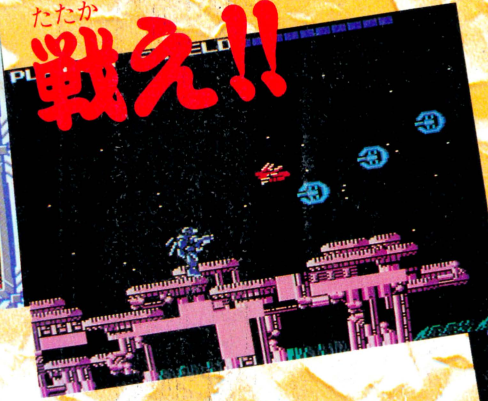
"アクティブシミ

ファミコン史上いまだかつてないジャンルでせまるこのゲーム、その名を『ディーヴァ』という。アクションあり、ウォーゲームあり、謎解きありと、とても欲張りなゲームなのだ。大きなストーリーの中の小さなエピソードを、パソコンなど7機種でゲーム化しちゃってるんだから大変だ。スケールのデカさに圧倒されたらイカンぜよっ！

戦う！



戦え!!



[STORY] マウトレーア暦3721年、すべての荒廃と絶望はこのとき始まった。元帝国宇宙軍総司令、そしていまは恐怖の破壊者、シヴァ・ルドラ。彼は皇帝になるべく惑星アシュビンを捜し求めていた。彼を追う海賊、マータリ・シュバン。物語はいま、始まる。



戦います!!!

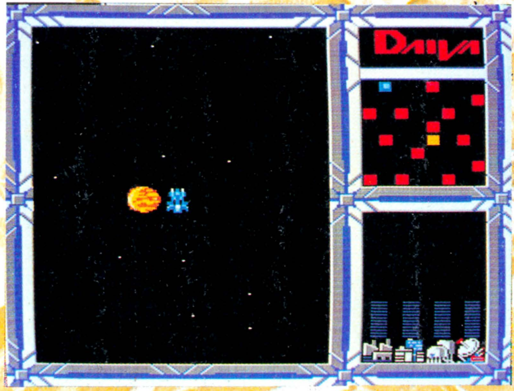
〔遊び方伝授〕

上の3つの写真、左から星間移動シーン、アクションシーン、コンバットシーンの各々を行ったり来たりしながら14個の惑星を制圧し、悪の元凶"ナーサティア双惑星"を見つけるのが君の任務。頭の回転が必要だ。

手順その1　まずは宇宙をさまよってみる！

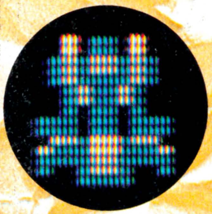
君の船は少々操作がしにくい。そこで"ならし"がてらにちょっと宇宙をとんでみよう。始めた時に中央にある黄色い星が君の本拠地。困ったときは必ずここに戻ってこようね。

始めっ！



↑宇宙をフラつくときはこの画面。右側のウインドーで、自分の今の状況をつかむのだ。わかった？

➡君の船



↑一生つきあう仲だけど、少々クセがある。

⬇お星さま

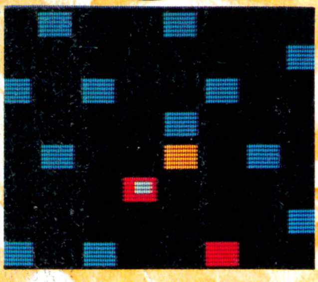




⬆敵の船

↑たいがいお星さまの近くでウロついてる悪い奴。

↑とりあえずは14個の惑星を敵の手から奪うのだ。



⬅星間レーダー

⬅黄色い点が君の本拠地。青は敵の星で赤は君が敵から奪った星だ。敵の位置はこのレーダーには写らない。注意！

サブレーダー➡

➡宇宙空間で敵や星や何かに接近すると正確な方向を示す。



ユレーションウォー"とはなんぞや?

手順その2 地上戦で星を奪い取れ!

基本豆知識

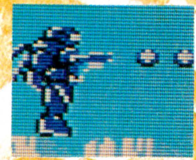
宇宙をとんで惑星にたどりつくと今度はその星での地上戦だ。星々によって敵の強さや重力や地形が異なる。君の武器はOM-ブラスターひとつだけ。左へ進んで最後に待ちうける大ボスを倒せば惑星は君のものとなるのだ!

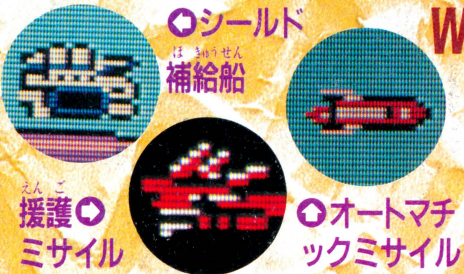
惑星概略図



⬆この画面から得られる情報は大きい。地形を頭に叩き込め!

あなた


⬆シールドが切れたら、すべてがパー。注意して。



What's援軍?

上の場面で援軍を出現させる場所を自分の意思で設定できるのだ。とても心強い味方だから、よく考えて設定しようねっ。

大ボス3態



⬅おめめを狙って撃ちまくるのだ!変な顔だぜ、フッ。

➡青白い所が彼の急所である。

⬅どのボスも、オートマチックミサイルには弱いのだ。楽になるぞ。

大ボスにはオートマミサイル

星の数ほど星はない。14個の星を制圧・維持せよ!!



➡星間レーダー上の星がどの星なのか、それは自分で調べて!



⬆この星の特徴な、なんと、岩が分離して飛んで来るのだ。痛い。



⬆この惑星は敵が強い。シールドをためて(後述)からやってこよう。



⬆澄みきったブルーの空が泣かせるぜ。ここは敵さんが弱い。初心者向け惑星だ。



⬅真上を飛んでる奴は、このまま左へ消えてしまう変な敵なのさ。



⬆"オウシャ"名前の威勢のよさは一、二を争うぞ。



⬅下をトコトコ走ってる車が意外に強い。なめたらイカンよ。



⬅東芝日曜劇場の冒頭に出てくるシンボルマークみたいな星だね。



⬆ポンポンはねまわる敵がいやらしいMYUTEです。確実に狙ってOM-1ブラスターを撃ち込めっ！



➡沼地に入ってもダメージはうけないぞ。左端に寄るのがベスト。



⬅波状攻撃を仕掛ける敵の名は“デカルド”と言うのだ。



⬆ミサイルが闇を裂いて飛んでいく……、真っ赤な沼地が俺の体を焼き尽くす……。ううっ、しぶい。



⬆この星は地軸の関係で昼が長い。だから常に明かるいのである。ウソだよーん。信じちゃダメ。



⬅ハサミの先端から弾を発射するのだ。あたると痛いぞー。

実はこれら14個の星すべてを制圧してもしょーがないのだ。君の本当の目的は敵の本星、ナーサティア双惑星を発見・破壊することにある。それには時間と根気が必要なのだっ！

疲れるのはまだ早い！

手順その2.5 ヴリトラ製造惑星は必ず叩き潰せ！

その場所は“わからん”のである。

漆黒の空間に、星間レーダーに反応しない謎の星がある。それが“ヴリトラ製造惑星”だ。この人造惑星が完成しないうちに発見、破壊しないと、君の本星がやられるぞ！



➡やっと見つけたぜ。いまのうちに破壊してしまおう。

➡これがその内部だ。いかにも、って感じ。

⬇思ったほど強い星ではないが、重力が異常に強い。苦戦を強いられるかもね……。







喜ぶのもまだ早い！

手順その3 艦隊戦は重要なヒントの聞きどころ

生産力レベルに注目！



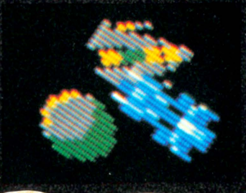
➡惑星を奪うたびに、艦船の生産力があるのだ。星によってどの要素があるのかは違う。星を手に入れたらここを見よう。

船をつくる！

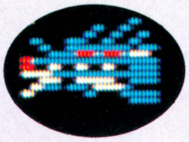


⬅生産力がたまったら本星に戻り、艦船をセッセとつくろう。生産力は時間がたてば元のレベルまで復活するから、思いきってつくりまくろうね。

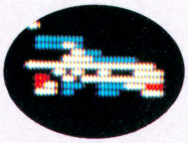
戦闘に突入だ！



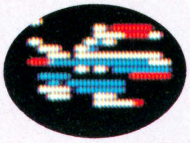
⬅船はつくった、気分も高揚してるし……よしっ、戦闘だっ！　オイラの星を奪おうなんざ10年早いのだ！



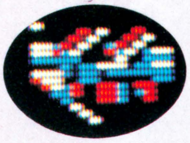
戦艦
強い。攻撃力も防御力もケタハズレ。高いよっ。



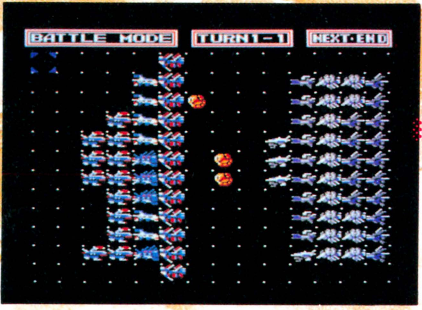
巡洋艦
普通の船。あっても決して損はしないのだよ。



ビーム艦
ビームはすべての障害物を貫通してくださる。



ミサイル艦
ミサイルは前方に障害物があると発射できない。



⬆ここまで自分の艦隊を成長させるのは大変なのだ。敵の艦隊もほっておくとやたらと強くなるし……。てきとーにキリのいいところで闘うのがコツなのさー。



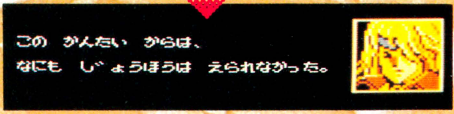
⬆中央をとんでるのがビーム。かなり船が減ったなァ、涙。



➡敵もかなり船が減った。こっちも減った。うーん、困った。

➡あちゃー、かなり減っちゃった。1回本星にもどって船を補給してくるとするか。





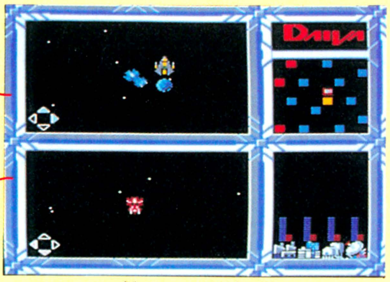
いつかはきっと…

そしてナーサティア双惑星へ……Where?

2人プレイの方が楽しいと思われる

じつは2人同時プレイのモードもあるのだ。2人でやったほうがラクだしオモシロいんだよねー。

1人目



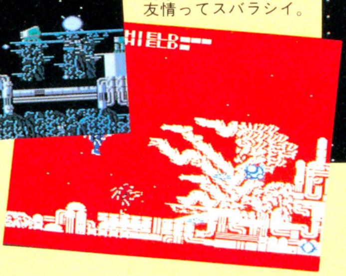
2人目

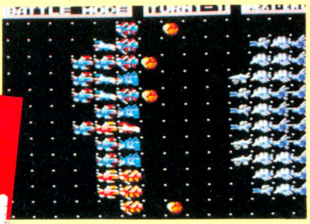
⬆これが2人で遊ぶときの星間移動シーン。2人バラバラの方向に飛ぶと目がまわっておもしろい。



⬆地上戦も2人で戦えば案外ラクなんだよね。シールド補給戦の奪い合いは必至だけど……。

⬇勝った、勝った！2人の友情が大ボスを倒したのであった。友情ってスバラシイ。





⬅艦隊船も2人でやれるのだ。赤が2人目なのさ。

LET'S TRY!

プロ野球ファミリースタジアム

「今度の"野球"はなかなかよくできてるぞ」「代打やリリーフも出せるんだよね」「選手それぞれに特徴があるんだ」「ホームランをうつと花火があがるんだって」一同「い〜〜ね〜〜、やろおぜ!!!!」つーわけで今回から、『ファミスタ』野球リーグ開催だ。今回は勝ち点制のリーグ戦。短期決戦だから見逃さないよーに!!

●(株)ナムコ　12月上旬発売　3,900円

『ファミリースタジアム』選抜野球リーグ戦

ファミ道楽出張版

堂々開催っ!!

ルール説明

一、本リーグ戦の試合はすべて『ファミリースタジアム』で行なわれるものとする。

一、リーグ戦は6チームの総当たり戦で行なわれ、同じカードで先に2勝したチームに勝ち点1が与えられるものとする。

一、リーグ戦の順位はこの勝ち点の多いものから上位とし、同点の場合は勝率により順位を決定する。

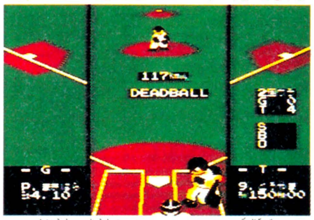
チーム別担当者
G……アルト鈴木
T……東府屋ファミ坊
W……ガスコン金矢
D……浜村弘一
C……八木沢芳彦
S……特派員田中

以上

第1試合 Gチーム VS Tチーム

Gチーム、前代未聞!! 開幕戦でコールド負け

"まきはら"大乱調



⬆2回裏、投手"とうやま"にもDB!!

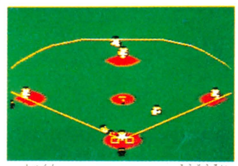
名手"さの"超美技



➡6回表、"さの"のFP。

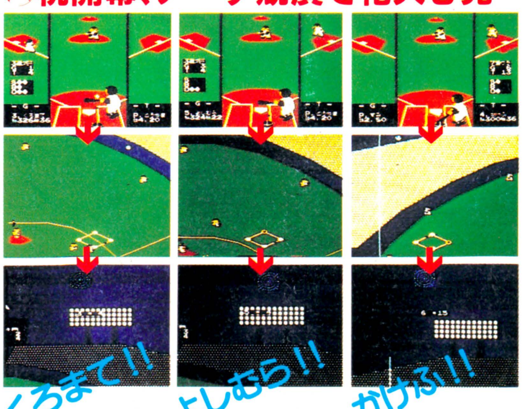
Tチームの猛打が爆発した。1回裏、2番"よしたけ"のランニングホームランから、"ばあす"、"かけふ"、"おかだ"、"さの"の4連続2塁打でいっきょ4点。つづく3回にも"おかだ"の3塁打を"さの"が犠打で得点する手堅い攻めを見せ、終盤6回には"まゆみ"、"かけふ"のホームランを含む、打者一順の攻撃で、いっきょに、コールド勝ちをおさめた。一方、Gチームは、5回に"くろまて"、"よしむら"のホームランで1度は逆点に成功するものの、その後がつづかず、Tチームの"とうやま"の技巧的ピッチングの前に14三振と完全に抑え込まれた。「"なかはた"のエラーがまずかった(7回裏、だれもいない1塁に送球してしまったプレイ)」と敗因のひとつに守備の乱れを指摘する鈴木監督。野手の操作に慣れることが急務だ。

ランニングホームラン!!



⬆殊勲、"よしたけ"の好走塁

祝開幕、アーチ競演で花火3発





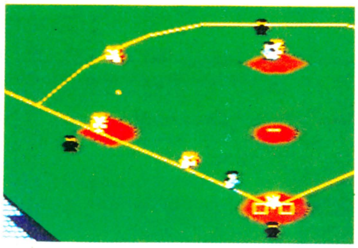
⬆幸先のいいスタートにおもわずバンザイをするTチーム選手。

Tチーム 16−6 Gチーム
勝 とうやま (1勝)
負 まきはら (1敗)
勝利打点 さの①
本塁打 よしたけ①、くろまて①
よしむら①、まゆみ①、かけふ①

第2試合 Dチーム VS Cチーム

初勝利投手、初勝利打点!! 開幕はまさに"こまつ"デー

"こまつ"決勝打っ!!





⬆さえる"こまつ"の速球。いきなり153キロでストライク。

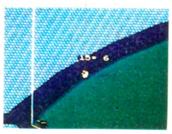
⬅ショート深めの内野安打で2者が生還。決勝点となる。

3回までホームランがらみでこまかく加点したDチーム、6回にいっきょ9点の猛攻で、Cチーム3投手を撃沈した。とくに投手"こまつ"の活躍がめだち、打っても4の3、5打点の活躍ぶり。Cチームはベテラン"こうじ"、"きぬかさ"の不調がたたったようだ。

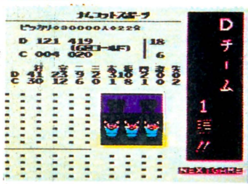


⬆押さえの切り札、"うしじま"登場。





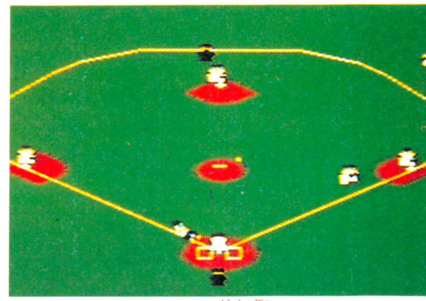
⬆とどめ!! "うの"3ランがレフトへ!!



➡41打数23安打。Dチーム、まさに猛攻!!

Dチーム **14−3** Cチーム
勝 こまつ (1勝)
負 かわくち (1敗)
S うしじま (1S)
勝利打点 こまつ①
本塁打 やすとも①②、うの①
なかしま①

第3試合 Wチーム VS Sチーム

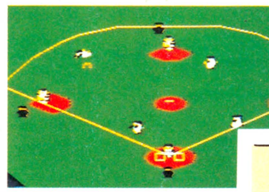


はでな大砲はとばないものの、足を使った機動力野球でSチームが開幕をかざった。1回裏の"わかまつ"1号、4回裏"くりやま"1号と、1試合2ランニングホームランはめずらしい記録。が、逆に長距離打者がいないのも悩みのひとつ。"すきうら"あたりの成長が期待される。Wチームは救援の"きだ"が火だるま。打撃の援護を待てなかった。投手層の薄さが課題だ。

"わかまつ"健在っ!!

⬆1回裏、俊足"わかまつ"が、ひさびさに華麗なる足技を見せ、ランニングホームラン!!

Sチーム、機動力で初勝利 開幕をかざる



➡Wチーム、ショート"ゆたか"の超ファインプレー



⬆こきざみな得点でSチームが勝利。



⬅救援"きだ"が火だるま。もう手がつけられない。

Wチーム **3−14** Sチーム
勝 たかの (1勝)
負 えんど (1敗)
勝利打点 わかまつ①
本塁打 わかまつ①、くりやま①

その他の試合結果

序盤戦9試合を終わった結果が下の表。Tチームが負け知らずの4勝でトップ。でも順位は勝率よりは勝ち点重視。まだまだわからないぞ。沈黙を守るGチームが不気味だ。

Tチーム **14−6** Sチーム
勝 いけだ (1勝) 負 あらき (1敗) S なかにし (1S)
勝利打点 かけふ① 本塁打 かけふ②、きど①

Wチーム **0−10** Dチーム
勝 こまつ (2勝) 負 えんど (2敗) S うしじま (2S)
勝利打点 おおしま① 本塁打 うの②、げいり①

Tチーム **11−1** Cチーム
勝 いけだ (2勝) 負 かわくち (2敗)
勝利打点 おかだ① 本塁打 ばあす①

Sチーム **15−5** Cチーム
勝 やすだ (1勝) 負 きたへふ (1敗)
勝利打点 れおん① 本塁打 れおん①

Tチーム **14−4** Dチーム
勝 とうやま (2勝) 負 すずき (1敗) S やまもと (1S)
勝利打点 きど① 本塁打 かけふ③、ばあす②

Dチーム **8−6** Sチーム
勝 うしじま (1勝1S) 負 あらき (2敗)
勝利打点 うの① 本塁打 うの③、かみかわ①

	T	D	S	G	W	C	勝率	勝ち点
T		○	○	○		○	1.000	0
D	×		○		○	○	.750	0
S	×	×			○	○	.500	0
G	×						.000	0
W		×	×				.000	0
C	×	×	×				.000	0

次号へ、こう御期待っ!!

永久保存版

プロ野球ファミリースタジアム

球団別〜選手個人成績一覧表

この『ファミリースタジアム』には全部で10のチームが登録されているのは、もう知っているよね。それぞれの選手ごとに打力、走力が設定されていて、各チームカラーを構成しているのだ。自分のチームはもちろんのこと、敵チームの選手のデータをあらかじめ研究しておくのは、近代野球の基礎。この『ファミスタ』選手成績を見て、みんなでお勉強しよう。対戦チームごとにキミのオリジナル攻略法を作れば、リーグ優勝だって夢じゃない。はっきりいって永久保存版だぜーっ!!

ガイアンツ Gチーム



チーム打率 .273
チーム本塁打 200

打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	まつもと㊧	(左)	.286	4	7
2	しのすか㊧	(二)	.310	8	2
3	くろまて㊧	(中)	.326	36	2
4	たつのり㊨	(三)	.284	32	3
5	よしむら㊧	(右)	.324	22	4
6	なかはた㊨	(一)	.290	16	3
7	こうの ㊨	(遊)	.248	4	5
8	やまくら㊨	(捕)	.254	10	2
	こまだ ㊧	—	.258	12	2
代	おかさき㊧	—	.270	6	5
打	ありた ㊨	—	.246	10	2
	おう ㊧	—	.301	40	2

	名前	防御率	球速	ST	Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
	えがわ ㊨	3.00	138	8	10	2	6
投	まきはら㊨	4.10	150	8	5	3	3
手	かとり ㊨	3.10	130	3	4	7	3
	すみ ㊧	2.80	140	3	2	6	0

（Ⓒ Ⓢ Ⓕ：変化球）

ワンポイントアドバイス
投打のバランスがとれた好チーム。とくにリリーフ"すみ"、"かとり"、左右のサイドスローが打ちにくい。代打のキリ札"おう"をうまく使うように！

ライオネルズ Lチーム



チーム打率 .267
チーム本塁打 184

打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	いしげ ㊨	(遊)	.304	28	6
2	かなもり㊧	(三)	.306	8	4
3	あきやま㊨	(中)	.260	40	6
4	きよはら㊨	(一)	.300	32	3
5	かたひら㊧	(右)	.300	16	2
6	たお ㊧	(左)	.268	14	3
7	つじ ㊨	(二)	.286	6	7
8	いとう ㊨	(捕)	.254	12	5
	おおた ㊨	—	.252	12	2
代	おかむら㊧	—	.262	4	5
打	にしおか㊨	—	.264	8	4
	とましの㊨	—	.264	4	5

	名前	防御率	球速	ST	Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
	わたなへ㊨	3.50	148	9	5	2	3
投	ひかしお㊨	3.40	134	8	7	7	2
手	くどう ㊧	3.00	134	3	3	7	3
	かく ㊨	2.50	160	3	5	5	2

（Ⓒ Ⓢ Ⓕ：変化球）

ワンポイントアドバイス
速球派、技巧派おりまぜた投手陣が絶品。160キロ投手の"かく"は頼りになるぞ。"あきやま"、"きよはら"らの若手主軸打線の活躍がポイントだ。

レールウェイズ Rチーム



チーム打率 .281
チーム本塁打 258

打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	おおいし㊨	(二)	.298	16	8
2	まつなか㊧	(三)	.312	22	6
3	でひす ㊨	(右)	.332	36	3
4	ぶうま ㊨	(一)	.340	38	2
5	みのだ ㊨	(左)	.290	18	5
6	やまもと㊧	(中)	.284	20	4
7	むらかみ㊨	(遊)	.270	20	3
8	なしだ ㊨	(捕)	.242	8	2
	かどた ㊧	—	.270	26	2
代	ふくもと㊧	—	.276	10	6
打	いしみね㊨	—	.302	28	2
	かねむら㊨	—	.282	16	4

	名前	防御率	球速	ST	Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
	やまだ ㊨	3.10	134	9	5	6	6
投	にしかわ㊧	3.80	138	7	3	6	5
手	さとう ㊨	3.70	140	4	5	4	4
	いしもと㊧	4.00	140	3	6	5	2

（Ⓒ Ⓢ Ⓕ：変化球）

ワンポイントアドバイス
リーグ10球団のなかでもっともパワーのある打線が売りもの。投手陣の層も厚いぞ。はっきりいって優勝候補ナンバー１の関西系鉄道連合チームだ。

カーズ Cチーム



チーム打率 .259
チーム本塁打 153

打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	よしひこ㊧	(遊)	.288	22	7
2	やまさき㊧	(左)	.300	8	6
3	こばや ㊧	(二)	.286	14	3
4	こうじ ㊨	(右)	.284	28	4
5	なかしま㊧	(中)	.286	14	5
6	おさない㊧	(一)	.254	20	3
7	きぬかさ㊨	(三)	.268	24	3
8	たつかわ㊨	(捕)	.270	8	2
	きのした㊨	—	.254	6	4
代	にしだ ㊧	—	.250	4	2
打	しようた㊨	—	.244	1	5
	はら ㊧	—	.228	4	4

	名前	防御率	球速	ST	Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
	きたへふ㊨	2.80	140	9	7	6	3
投	おおの ㊧	3.30	142	7	3	6	6
手	かわくち㊧	3.50	140	3	5	4	6
	つだ ㊨	4.00	134	3	4	4	3

（Ⓒ Ⓢ Ⓕ：変化球）

ワンポイントアドバイス
エース"きたへふ"を中心にした守りのチーム、足の速い選手が多いのも特徴で、機動力のある野球ができるのが強み。こまめに足でかせいで、少数点差をせり勝とう。

タイタンズ Tチーム



チーム打率 .270
チーム本塁打 217

打順	名前	守備	打率	本塁打数	走力
1	まゆみ ㊨	(左)	.310	32	5
2	よしたけ㊧	(中)	.246	6	6
3	ばあす ㊧	(一)	.345	50	2
4	かけふ ㊧	(三)	.300	36	2
5	おかだ ㊨	(二)	.302	30	3
6	さの ㊨	(右)	.278	14	2
7	ひらた ㊨	(遊)	.264	6	3
8	きど ㊨	(捕)	.240	8	2
	かわとう㊨	—	.248	5	2
代	かしわは㊨	—	.288	16	4
打	ひろた ㊨	—	.274	8	3
	なかさき㊧	—	.262	6	3

	名前	防御率	球速	ST	Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
	いけだ ㊨	4.20	142	7	4	5	3
投	とうやま㊧	4.20	145	6	2	5	0
手	なかにし㊨	3.70	138	3	7	4	2
	やまもと㊧	3.70	140	3	8	4	6

（Ⓒ Ⓢ Ⓕ：変化球）

ワンポイントアドバイス
長打力のある打者がずらりとそろっている。どこからでも得点できるのが魅力だ。ただし、投手陣が少々弱体。パワフルな打線でどこまでカバーできるかが勝負のカギ。

フーズフーズ Fチーム



チーム打率 .280
チーム本塁打 208

打順	名前		守備	打率	本塁打数	走力
1	にしむら	㊧	(二)	.300	6	8
2	しまだ	㊧	(中)	.270	8	7
3	おちあい	㊨	(一)	.364	50	2
4	りい	㊧	(右)	.326	28	2
5	ぱとな	㊧	(左)	.284	22	3
6	ふるや	㊨	(三)	.290	26	5
7	たむら	㊨	(捕)	.282	14	2
8	たかしろ	㊨	(遊)	.256	10	5
代打	つすえ	㊧	—	.276	14	3
代打	よこた	㊧	—	.304	10	4
代打	けんいち	㊨	—	.274	8	3
代打	ふるかわ	㊨	—	.266	12	4

	名前		防御率	球速	ST	変化球 Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
投手	むらた	㊨	3.10	140	8	5	5	8
投手	つの	㊨	4.80	142	8	6	5	5
投手	しばた	㊨	3.90	146	4	5	4	3
投手	そう	㊨	3.60	140	3	4	6	5

ワンポイントアドバイス

強打者"おちあい"を中心とする打力のチーム。関東の食品連合チームだ。左の投手がいないうえ、全体に防御力が低い。継投策でうまく乗りきろう。

ホイールズ Wチーム



チーム打率 .264
チーム本塁打 128

打順	名前		守備	打率	本塁打数	走力
1	やしき	㊧	(中)	.284	10	8
2	かとう	㊧	(左)	.286	6	7
3	ゆたか	㊧	(遊)	.314	10	7
4	ぽんせ	㊨	(一)	.310	26	4
5	たしろ	㊨	(三)	.260	24	2
6	ろうまん	㊧	(右)	.290	14	4
7	たかはし	㊨	(二)	.236	2	6
8	わかな	㊨	(捕)	.280	6	1
代打	やました	㊨	—	.272	10	2
代打	ひらた	㊨	—	.260	10	2
代打	よしかず	㊧	—	.272	8	1
代打	むらおか	㊨	—	.224	2	7

	名前		防御率	球速	ST	変化球 Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
投手	えんど	㊨	3.40	145	9	5	5	2
投手	かけはた	㊨	5.10	140	7	5	5	2
投手	きだ	㊧	4.10	136	3	2	5	3
投手	さいと	㊨	3.60	140	3	7	4	4

ワンポイントアドバイス

頼りになる大砲はいないが、機動力はリーグ10球団随一。"スポーツカートリオ"を使って走りまくろう。足でかきまわし、相手のミスを誘うのが得策だろう。

ドラサンズ Dチーム



チーム打率 .253
チーム本塁打 172

打順	名前		守備	打率	本塁打数	走力
1	ひらの	㊧	(中)	.286	10	7
2	かみかわ	㊧	(二)	.280	6	4
3	うの	㊨	(三)	.272	32	4
4	げいり	㊧	(左)	.250	34	3
5	おおしま	㊨	(右)	.266	24	2
6	かわまた	㊧	(一)	.286	10	2
7	なかお	㊨	(捕)	.262	12	5
8	やすとも	㊨	(遊)	.254	10	4
代打	やざわ	㊧	—	.274	18	2
代打	ふしなみ	㊧	—	.242	2	4
代打	ふじお	㊧	—	.238	10	3
代打	にふら	㊨	—	.234	4	3

	名前		防御率	球速	ST	変化球 Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
投手	こまつ	㊨	3.00	150	9	6	4	4
投手	すきもと	㊧	3.70	135	7	6	3	3
投手	すずき	㊨	3.40	130	3	7	5	5
投手	うししま	㊨	3.20	140	3	6	3	6

ワンポイントアドバイス

安定した投手陣で、相手チームの打線を封じこめよう。先発"こまつ"からリリーフエース"うししま"につなぐのが必勝パターンだ。弱体打線を投手力でカバー。

スパローズ Sチーム



チーム打率 .259
チーム本塁打 138

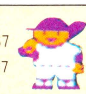
打順	名前		守備	打率	本塁打数	走力
1	くりやま	㊧	(中)	.280	4	5
2	みすたに	㊨	(遊)	.256	4	5
3	わかまつ	㊧	(左)	.280	10	3
4	れおん	㊨	(三)	.310	32	2
5	すきうら	㊧	(右)	.290	26	3
6	ひろさわ	㊨	(一)	.252	18	3
7	すえ	㊨	(二)	.264	14	4
8	やえかし	㊨	(捕)	.250	8	1
代打	ゆわした	㊧	—	.262	4	4
代打	わたなへ	㊨	—	.276	8	4
代打	おがわ	㊨	—	.238	8	2
代打	たかに	㊧	—	.256	2	4

	名前		防御率	球速	ST	変化球 Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
投手	たかの	㊨	4.90	146	8	5	2	5
投手	あきら	㊨	5.40	136	7	5	3	3
投手	あい	㊨	4.30	134	3	4	3	2
投手	やすだ	㊧	4.00	130	3	7	7	0

ワンポイントアドバイス

残念ながら、総合力では他チームに劣っている。代打リリーフを出す時機をはずさず、うまくチャンスをいかすように。監督の力で勝てれば、うれしさも100倍!?

ナムコスターズ Nチーム



チーム打率 .267
チーム本塁打 67

打順	名前		守備	打率	本塁打数	走力
1	まつぷ	㊧	(中)	.270	3	6
2	ばろん	㊧	(左)	.280	4	4
3	ふあいか	㊨	(一)	.310	10	4
4	ぱつく	㊨	(三)	.300	20	1
5	にやむこ	㊨	(捕)	.290	13	1
6	ぎる	㊨	(遊)	.275	4	3
7	いんで	㊧	(二)	.270	2	5
8	らりいX	㊨	(右)	.240	2	6
代打	ぷうか	㊨	—	.290	6	0
代打	ぴの	㊧	—	.260	1	10
代打	とふかふ	㊨	—	.250	1	4
代打	へろへろ	㊧	—	.280	1	2

	名前		防御率	球速	ST	変化球 Ⓒ	Ⓢ	Ⓕ
投手	ぴぴ	㊧	4.50	150	8	2	5	1
投手	せひうす	㊨	3.40	135	6	4	4	5
投手	ぼすこ	㊨	2.40	130	3	6	4	2
投手	きやらか	㊧	2.80	138	3	8	8	0

ワンポイントアドバイス

おなじみのゲームキャラたちが勢ぞろいした異色チーム。大砲がいないのはちょっぴり不安だが、投手力はなかなかのもの。"せひうす"のフォークはくせものだぞ。

成績一覧の見方

①名前の後ろについている㊧㊨の記号は、打者の場合は右打ちか左打ちかを区別、投手の場合は右投げか左投げかの区別を示す。
②"守備"ではそれぞれ、(捕)キャッチャー、(一)ファースト、(二)セカンド、(三)サード、(左)レフト、(中)センター、(右)ライト、(遊)ショートを示す。なお、代打はどの守備にでも入れるものとする。
③走力、変化球は0から10の相対評価とする。なお、Ⓒはカーブ、Ⓢはシュート、Ⓕはフォークの球威を示すものとする。



※各選手の守備位置は、編集部が独自に調査、決定したものです。

仲間を救け、信者を集め、教典を奪い返せ！ 黒ミサを成し遂げるために!!



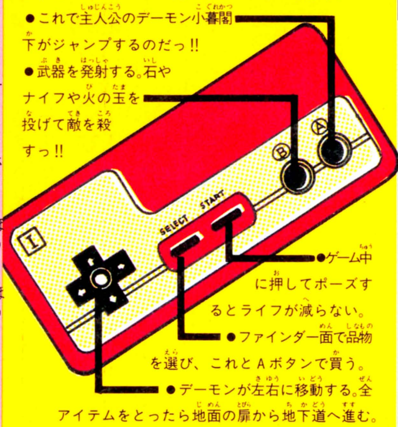
せいきまつ/あくまのぎゃくしゅう

©CBS/SONY INC. 1986

●CBSソニー 12月20日発売 4,900円

あの悪魔教布教集団、ギンギンの世紀末音楽バンドの『聖飢魔II』が、ファミコンのソフトに登場したぞ。BGMも彼らの作曲だ。主人公は悪魔教の教祖＝デーモン小暮閣下。閣下は信者を集め、貢ものを全部とり、とらわれの身の4人の仲間を救い出し、宿敵のゼウスに奪われた悪魔教典をとり戻して、黒ミサを成功させるために大あばれする!! こりゃ凄いぞ。

操作方法



ゲームについて知っておくこと

ゾーンは全部で4つ、それぞれ8セクション！

全部で32あるセクションは、すべて2画面ぶんの大きさで横スクロールする。各セクションで、貢もののアイテムを全部取ると、次のセクションへの扉が開いてワープできるのだ。だけどこのゲームはライフがゼロになっちゃうとゲームオーバー。得点かせぎよりライフを増やしてくれる生き血を取ろう。



⬆ライフ999でスタート。これが減り続けて100を切ったら危険信号。



⬆ライフ0。おお！ 悪魔が死んでしまうとはなにごとだ。ああ昇天。

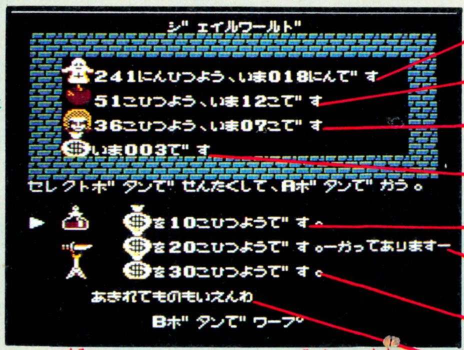
貢ものにはこんなものがある！

各 ゾーン ごとに貢もののアイテムの種類は違い、各 ゾーン をクリアーするには、各セクションで全部のアイテムをとる必要がある。そして最後の黒ミサを成し遂げるために決められた数のアイテムを集めねばならない！



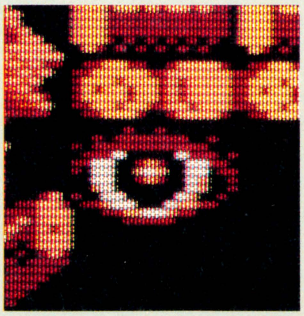
ジェイル人形 ライデン人形 エース人形 ゼノン人形 信者 怪奇植物 ろうそく アダムのりんご e・t・c

ファインダー面をのぞいて絶対コレを買えっ!!



"黒ミサアイテム"は、絶対に各ゾーンをクリアーする前に買おう

- ●黒ミサで必要な信者の数と、今集まっている信者の数がわかるぞ。
- ●アイテム①。ここで集めなければならないモノと集まった数が出る。
- ●アイテム②。①も②も各ゾーンごとに集めるモノの種類は変わる。
- ●これが重要な〝ドル袋〟。これを集めて買い物をするのだ!!
- ●ライフの数を300増強できる〝生き血〟だ。命が危ない時は絶対必要。
- ●強い〝武器〟を買う。ゾーンが変われば敵も強くなる。必ず欲しいね。
- ●これが〝黒ミサアイテム〟の楽器だ。買い損なうと黒ミサが開けないよ。
- ●ここに悪魔からのメッセージが届く。よく読んで作戦をたてよう!?


⬆各セクションにあるこの〝目〟のキャラにふれると、ファインダー面が現われる。のぞいている時はライフは減らないから安心。〝ドル袋〟をためて買い物をするぞ。



⬅これは炎の弾。この強力な武器なしではゼノンゾーン は苦しい。


⬆斧だ。エース ゾーン で投げまくりたい。絶対買い忘れてはいけない。

いざ"巡礼"、全部で4つのゾーンはこれだ！

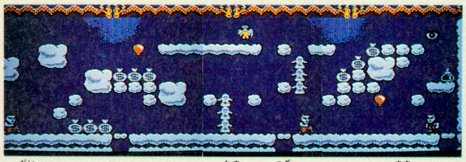
1 ジェイルゾーン

4つのゾーン全部の中で、8セクションめにとらわれの身の仲間がいるぞ。各ゾーンとも迷路のような地下道をワープし続けてそこへ行く。複数の扉からワープする場所は決まっているよ。



⬆1つの棺おけの中にあるカギをとり、仲間を牢から救う。

2 ライデンゾーン



⬆第2ゾーン　。ライデンを助けて次のゾーン　へ進むのだ。平和そうに見えるこの様子だが、悪魔にとってこの平和はみんな敵だ!!

3 エースゾーン



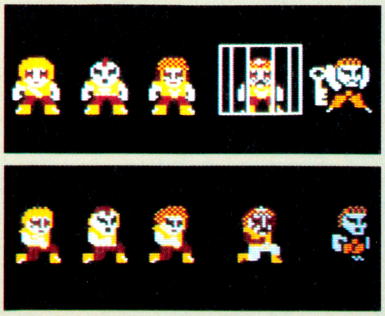
⬆見よ!!オドロオドロしいぜ。ところで、どこでも8発連射で敵を殺したあとは、ドル袋が5つも出てくるのだ。かせぐにはこれが一番。

4 ゼノンゾーン

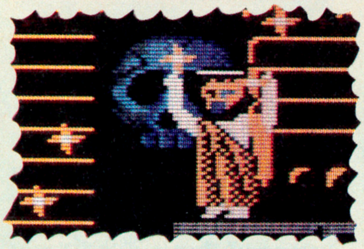


⬆このゾーンの敵は手ごわいぞ。さて"4-8"で4人めの仲間を救うぞ。各ゾーンで同様に、牢の前にはゼウスの手下の牢番がいる。奴を倒すには、うしろから3発攻撃すればOKだ。

➡4人めの仲間のゼノンを助けた。牢が開き5人がそろう。ここまでで必要なアイテムは全部そろえよう。次は神と対決。



そして ゼウスとの対決のエリア!!

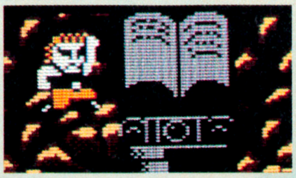


⬅このエリアは1画面サイズ。ゼウスの放つ光り弾には注意しろ。そしてこちらからはこうもりを使う。勝てば彼は消滅するのである。

神を倒して教典を取り戻せ!!

次なるは、大魔王の判定!!

➡とうとう教典を取り戻す時が来た。長い道のりだったがここまで来れば、黒ミサは近い。大魔王のお裁きはどうなるであろうか。合掌！



殺せ!! 敵キャラ

⬇こいつらにやられると、デーモンは体がしびれ、ライフのタイマーが著しく減ってしまう。いかん!!　殺すのだ。



毒栗　モアイ
ふうせん　エンジェル　カラス
毒ヘビ　毒グモ　オバケ石
黄金ドクロ　ミイラ　神父

悪魔の世界で黒ミサを成功させるのはそなただ！



闘いの挽歌

ファン待望!!・ゲームセンターで大人気だったカプコンの『闘いの挽歌』が、ついにファミコンになったのだ。はやりの隠し面に隠しアイテムもいっぱいで、ゲーセン版からかなりのパワーアップ。おまけにゲームの難易度も、とてもお手ごろの出来具合。これならみんなでも気楽にチャレンジできそうだぜー!!

●カプコン　12月26日発売　5,500円

STAGE 1

ステージ1は市街戦だ。まだ序盤なので、強敵はほとんど出てこない。ジャンプ、剣、盾などの基礎テクをマスターしておこう。一見ヘビメタっぽいボスキャラで腕だめし!!

"命のハート"でダメージを回復!!



⬆各所に羽根のはえたハート、"命のハート"が隠されている。取ればダメージを回復してくれるぞ。

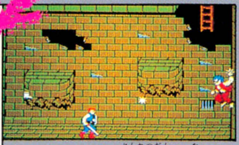
⬇廃墟の窓から、突然顔を出した兵士。上から爆弾を放り投げてくるぞ。ハイジャンプでかわし、そのままつき出した首をチョン！　みごとな攻撃でしょ。



突然飛びだす爆弾男にはご用心!!



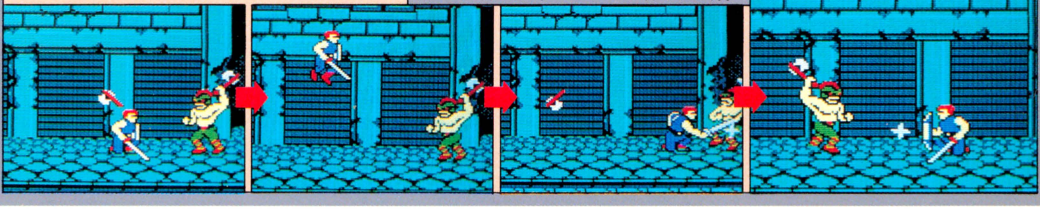
マンホールの下にはゴブリンがいた



⬆ゴブリンは分裂弾を投げてくるのだ。注意しよう。左端のブーツ型アイテムを取ると、ハイジャンプができるぞ。

アブナーイ、おののはさみうちだ

⬇ステージ1、中盤のボスキャラ。オノをブンブン投げる。ジェイソン君もまっ青。





STAGE 2

ステージ2は山岳地帯。山あり、沼あり、洞窟ありの変化に富んだ地形を舞台に、敵との大乱戦を繰りひろげるのだ。矢や爆弾が空中から降ってくる。油断大敵だぜーっ!!

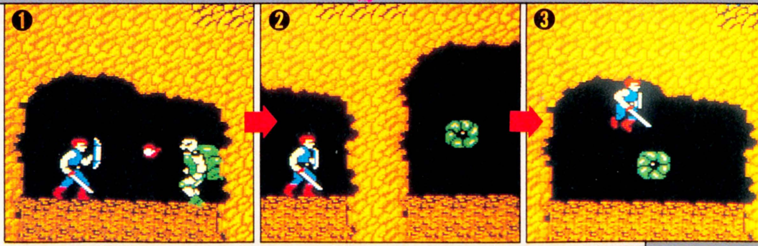
岩の上からキミを狙うボーガン野郎の登場だ

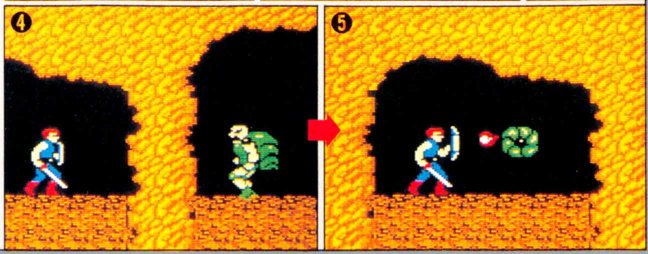




⬆岩の上に潜む敵の兵士が、ボーガンでキミを襲う。機敏に矢をかわしながら先に進めればいいんだけど、なかなかそうはさせてくれない。前後から敵が迫ってくる。盾で矢をかわす練習をしよう。

攻撃不能!?　アルマジロの体当たり!!





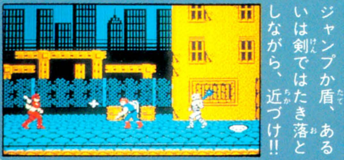
⬆⬅ステージ2、中盤のボスキャラ。アルマジロ。丸くなって転がっている時は、剣も効かない。立ち上がった時には火炎を吐く。チャンスは一瞬だぞ。

前半2面を完全紹介しちゃうのだーっ!!




赤服を着た兵士はナイフ投げがお得意。接近戦に持ちこめ。

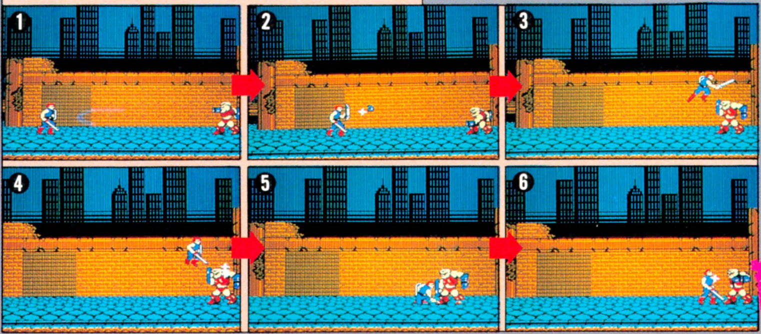
赤服兵士がナイフを投げる!!




ジャンプか盾、あるいは剣ではたき落としながら、近づけ!!

鉄の腕がキミを襲うっ!!

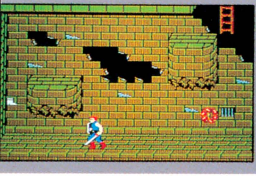
⬇ステージ1、ラストのボスキャラ。もどってくる腕に当たらないよう注意。



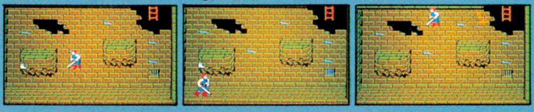


こっちの穴にはアルマジロンがいるぞ

⬇ふたつ目のマンホールの下にはアルマジロン。へたに相手をせず、アイテムをとり飛びだせ。

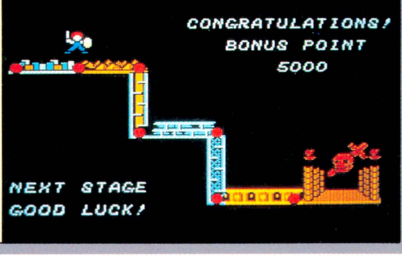


とっても便利なブーツ!!



穴の中にあるブーツ型アイテム。取ればこんなにジャンプ力がアップするぞ。使用前と使用後。よぉーく、くらべてみよう。ほらね!?

➡ステージを表示するマップ。どこまできたかすぐにわかる。





爆弾野郎の空中散歩、え、タケコプター!?



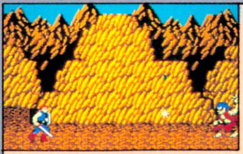
⬆巨大なタケコプター(!?)で空を飛び、爆弾をおとす。危なくなったら、盾を使え。

半魚人の襲来かーっ!!



⬆ザッパ〜〜!! 海中から突如とび出してくる敵もいる。火炎を吐くのだ。

⬇ステージ4、ラストのボスキャラはゴブリン。すさまじい跳躍力と分裂弾でキミを惑わす。空中の爆弾野郎にも気をつけろ。



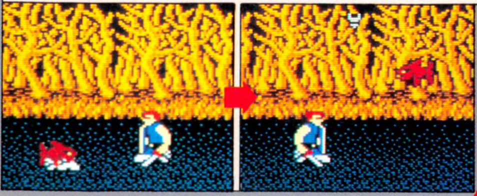
➡ステージは全部で6つある。とりあえず、2つ目クリアー。



狂気乱舞のゴブリン、てごわいぜー!!



なんかあると思ったけど……沼は肉食魚の巣窟だった



⬅水面を飛ぶように駆ける肉食魚。目前で急に跳ねるぞ。タイミングをはずさず、斬れ!!

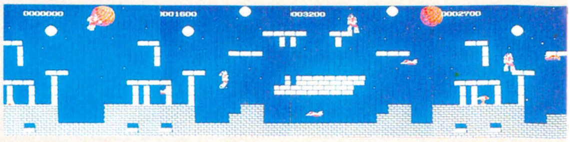
12月26日発売号で徹底攻略するぜー!!

トランスフォーマー コンボイの謎

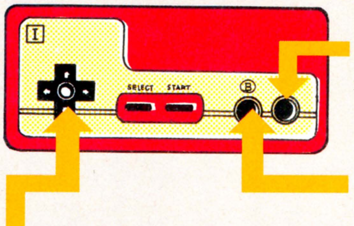
●タカラ　予価4,900円　12月5日発売予定



正義の戦士サイバトロンと悪の戦士デストロンは、どちらもトランスフォーム(変身)する超生命体だ。宇宙の平和を乱すデストロン軍団を倒すため、サイバトロン戦士ウルトラマグナスは旅立っていった。ウルトラマグナスは、ロボットの形とトレーナーとに変身し、敵を倒して進んでいく。そして、最後のステージに隠されたコンボイの謎を解くのだっ!!

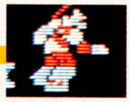


HOW TO PLAY



Aボタンは、ロボットのときはジャンプ。押している時間で飛べる高さが違う。トレーラーのときは、前方へのショットができるぞ。

Bボタンで攻撃。ロボットなら前、トレーラーなら上へ弾が出る。パワーアップしていれば、ななめ上にも攻撃ができるようになる。



✚ボタンの上と下で、ウルトラマグナスはロボットとトレーラーに変身する。トレーラーからロボットになるときは、✚ボタンの上を押せばいい。変身するのに1～2秒かかるから、そのへんのところを考えて操作しよう。



こんどは逆に、ロボットからトレーラーに変身させたい場合は、✚ボタンの下を押せばいいのだ。それから、左右のボタンで向きを変えて進む。トレーラーだからといって、バックで発進したりはしないのだ。

エネルゴンキューブのひみつ

1　これで、ウルトラマグナスがUPする。スタート時は3体しかないから、これはぜひ取りたいものだ。

(無印)　平行飛行する敵を撃つと出てくるのがエネルゴンキューブ。この無印のものはポイントが入るだけ。

F　Fはフライ、飛ぶことができるようになるエネルゴンキューブだ。足場が不安定なところでは必要だ。

P　これを取るとウルトラマグナスのビームが2方向に発射できるようになる。トレーラーのときも可能。

D　これは要注意のキューブだ。パワーアップしていたウルトラマグナスが元に戻ってしまうのだ。

B　バリヤーが装着されるのがこのキューブ。一定の回数だけ、敵を体当たりするだけで倒すことができる。

エネルゴンキューブの取り方



⬅平行に飛行する空中の敵を攻撃すると、敵は変形し……。

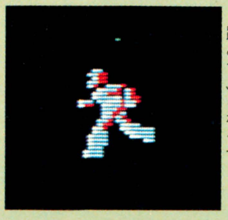


⬅エネルゴンキューブに。「D」以外はすかさず取ろう。

敵も変身(トランスフォーム)する!



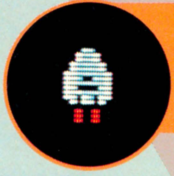
➡敵キャラ「ジェットロン」は上下に揺れて飛行しながらウルトラマグナスを襲ってくるのだが…。



⬅これに弾を撃ち込むと、歩行型ロボットに変身。さらに弾を撃ち込まないと踏みつぶされるぞ。

しつこい敵たち

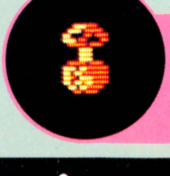
ここに紹介する敵と、変身するロボットの攻撃法をマスターしよう。小さい敵だが、しつこく出現して悩ませる。



一定の場所で上下に動いてジャマをする。弾を撃って動きを止め、ジャンプかトレーラー状態で通りぬけろ。



エビのような形をしている。だ円を描くような動き方をしながら弾を撃ってくる。小さいがけっこう手ごわい。



空中から、ななめ下に向かって飛来してくる。触れると死んでしまうので、よけてしまった方が楽だ。

ステージ1

ここは荒野地帯だ。地形はわりと単純なのでこのステージでは、敵の攻撃パターンをチェックしながら進んでいこう。先の面でも同じ敵キャラが登場するから、きっと役に立つぞ。



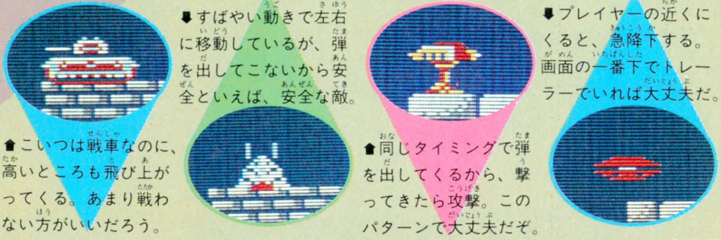
ボスキャラ登場!



これは、敵のデストロン軍団の、デビルスターだ。敵の撃つ弾をよけながら、星の中心の点滅している部分を攻撃してやっつけよう!

ステージ2に出現する敵は、それぞれ一つずつそれほど強くないが、入れかわりに出現してくるので面倒だ。とにかく相手の攻撃パターンを覚えて効率的に動こう。

あなどれない敵とその対応策

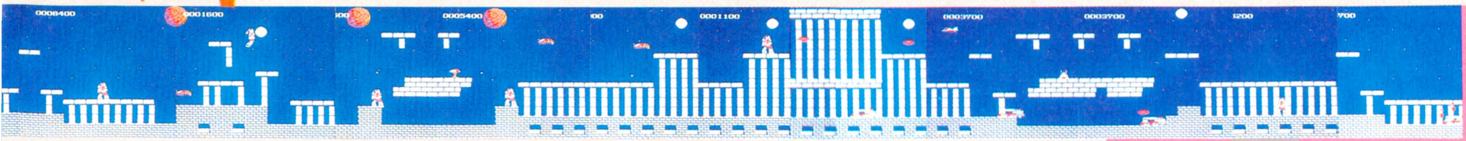


⬆こいつは戦車なのに、高いところも飛び上がってくる。あまり戦わない方がいいだろう。

⬇すばやい動きで左右に移動しているが、弾を出してこないから安全といえば、安全な敵。

⬆同じタイミングで弾を出してくるから、撃ってきたら攻撃。このパターンで大丈夫だぞ。

⬇プレイヤーの近くにくると、急降下する。画面の一番下でトレーラーでいれば大丈夫だ。

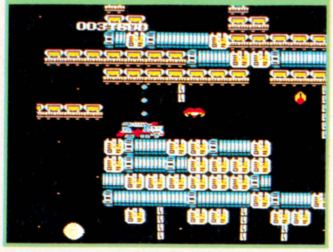


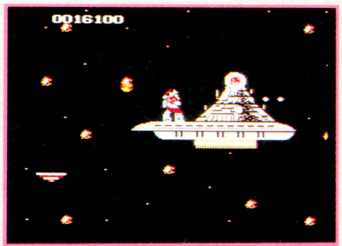
4~8ステージはこう戦えっ!!

ステージ2

ステージ2は、古代遺跡が舞台となっている。建物の柱は敵の弾を通してしまうけれど屋根は防いでくれる。そこのところを上手に利用しよう。地上の敵は動きが速いので要注意。

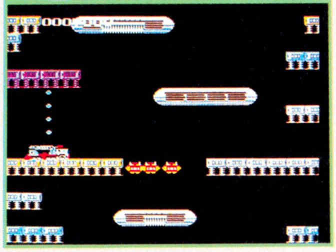
ステージ4は、トレーラーに変身しないと通り抜けられない場合が多い。天井からぶら下がっているダイヤ型キャラはコウモリに変身して襲いかかってくるぞ。





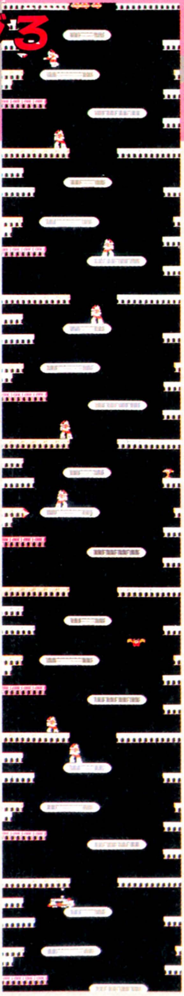
ここは足場が悪い、というより空中に浮かんでいる台に飛びうつりながら進まなければならない。画面にあるのは人口火山で、常に火の玉を吹き上げていて危険。

このステージの縦スクロールは下に向かって進むウルトラマグナムは下に向かって攻撃できないので、敵の攻撃をかわして、敵の下にまわりこんでやっつけよう。



ステージ3

ステージ3は、縦スクロール画面のタイムトンネル。上へと昇っていくのだが、最初に出てきたところより下に落ちると死んでしまうぞ。ボーナスゾーンも隠されているのだっ!!





ステージ7は氷河地帯なので、地面がとてもすべりやすい。そのうえ、地上に突然出現する巨大ロボットにおどろかされる。予測できないのでぶつかりやすい。

これも下への縦スクロールだ。ここでは敵を撃ち落とすことにより、出口へ向かうことをすすめる。ただし左右に動く敵はスピードが速く、よけるだけでも大変。



ボスキャラ列伝

各ステージの最後に出てくるボスのうち、4つをピックアップして紹介しよう。とにかく光ってるところを撃てばいいのだ。

⬇波うちながら飛んでくる弾は、ジャンプしてよけていた方が無難だ。ボスはねらって撃つより、たえず弾を出していた方が倒しやすいのだ。

⬇特に他のボスと変わらないけど撃ってくる弾の数は他よりも多い。こういう場合は、なるべくジャンプしないで弾を撃ち続けよう。



⬆こいつの撃ってくる弾は、プレイヤーの近くにくると急にスピードをあげて飛んでくる。注意しないと、とっても危ないぞ。ジャンプでよけろ。

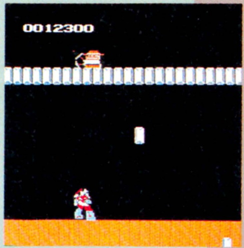
⬆となりのロボットと同じ攻撃パターンだが、弾数が違うからジャンプのタイミングを誤ると大変だ。ぎりぎりまで待って、ジャンプしよう。

アルファベットのなぞ

平行に飛行するジェットロンを撃つと、アルファベットが出ることがある。取っておかないとあとで困るかも。



ボーナスステージはこれだ



天井にいるトランスファーマー・おじさんが落とすブロックを撃ちおとすとそれがボーナス点。直接当たると、死んでオシマイ。



シャーロック・ホームズ

SHERLOCK HOLMES



伯爵令嬢誘拐事件

●トーワチキ
12月10日発売予定
5,000円

全世界的に有名な名探偵、シャーロック・ホームズの活躍をついにファミコンゲーム化！　頭をしぼって推理。そしてアクション！ アクション・アドベンチャーの登場なのだ！

令嬢マーガレットが誘拐されちゃった！

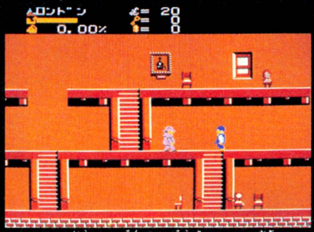
19世紀のイギリス。悪の組織パパイア団が伯爵令嬢マーガレットを連れ去った。名探偵、シャーロック・ホームズが捜査を開始！　英国中を大冒険するのだ！



ゲームはロンドンの駅前から始まるのだ。



花の咲きみだれる公園の中を捜査する。

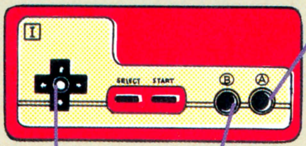


アヤシイ家は、即！　捜査するに限る。



マンホールから地下道へ捜査、捜査！

捜査のしかた！



キック

街を行くパパイア団の連中に聞き込み捜査だぜ。それにはキック！　キック！　連中がしゃべるぞ。

アイテム使用

Bボタンでアイテムを使える。銃やナイフなど攻撃用から、捜査に役立つものまで色々あるぞ。

移動



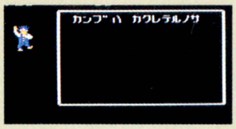


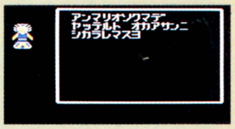


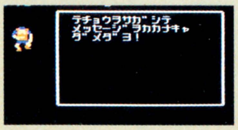
ホームズが街を行くパパイア団の連中にキック！　口のカタイ奴は何度かキック！　すると連中はホームズにメッセージを告げる。役立つものからくだらないものまで。

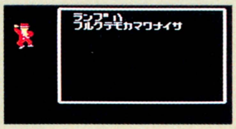
オオット、そうか。いい事を教えてくれました。ラッキー。













ゲージのみかたと旅行の方法を教えよう

上から、現在いる町、ホームズの体力、そして推理力のゲージなのである。

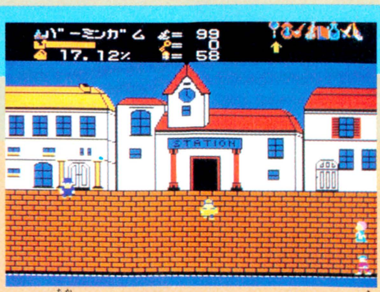
おなじように上から、いま持ってるオカネ、カギの数。手がかりが増えたか一目瞭然。

アイテム





ワクの中、8都市を股にかけての大捕物！　距離によって値段がちがう。



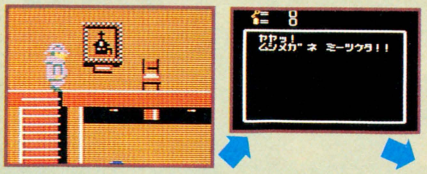
まずは近いところから、バーミンガムにやって来ました。この町に手がかりはあるだろうか？

その他のアイテム

ホームズが捜査をすすめていくと、いろんなアイテムが手に入る。このアイテムたちが、捜査をグーンと楽にしてくれる。全部で8つ。

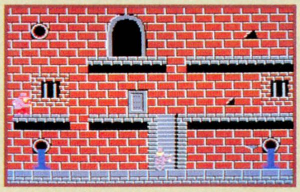


なにはなくとも虫メガネ!



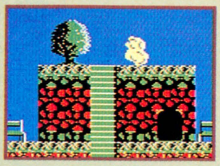
虫メガネがなくては、小さなモノが見えない。大きな手がかりは、小さなトコロにあるかもね。ロンドンにあるよ。

バイオリンの調べ!



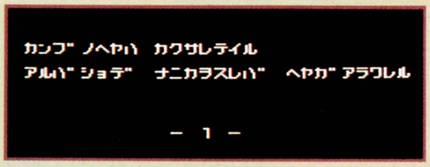
バイオリンの得意なホームズ。彼がひとたびバイオリンをひくと、まわりの連中は聞きほれちゃって、動きをピタリと止めてしまうぞ。

パイプのけむり!

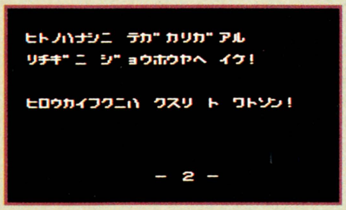


ちょいとオカシイこのアイテム。タバコの葉っぱはよろず屋で買おう。ホームズの体がモクモク。相手をケムにまくのだ。

手がかりは手帳に

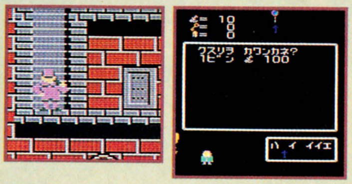


ホームズが街であつめた情報は、この手帳にメモすることができる。全部で4ページ。手がかりを忘れても平気。重要なアイテムなのだ。

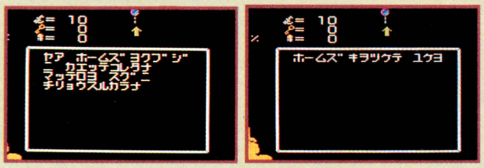


体力復活! 薬とワトソン邸

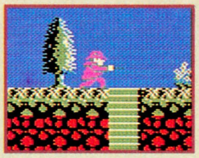
もちろん、ロンドン以外の都市に行っちゃうと、ワトソン邸は無いわけだから、薬はヒジョ〜〜にありがたいモノなのだ。



ホームズの体力が少なくなってきたら、ロンドンのワトソン邸に行こう。体力がもどるよ。遠くの町でも薬があればダイジョーブ!



銃がなければナイフで倒せ!



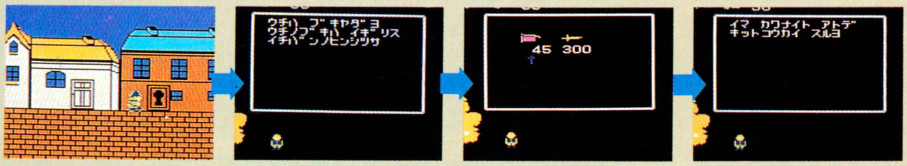
銃をもつと、街の連中もホームズに発砲してくるぞ。弾がきれてもナイフがあれば、かなりの攻撃力がある! キックよりずっと強い。

イギリス中を捜査だ!

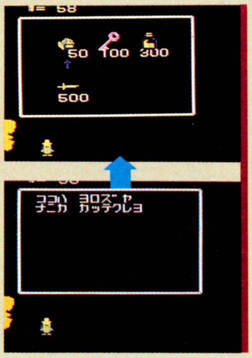
イギリスの8つの都市を捜査するホームズ。町には、アヤシイ人物や建物がイッパイ。そして、町には使いようによるととっても便利なお店がある。それにはお金がなくちゃね。

武器屋

アヤシイ家だな。ドアに鍵穴のマーク。ホームズが鍵をひとつ使って中に入ってみると、なんとここは武器屋だった。弾を補給してね。



よろずや



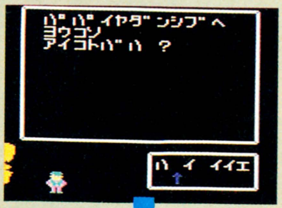
タバコの葉、カギ、薬、そしてナイフまで売っているのだ。値段は店によってちがうから大変。

情報屋



そして、おカネしだいでホイホイ手がかりを教えてくれる便利なお店だってあるのだ。

なぞのパパイヤ団支部

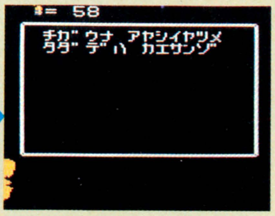


アヤシイ家に入ってみたら、パパイヤ団の支部!



合言葉なんて知らないからテキトーに入れちゃえ。

街を歩き回って見つけ出したパパイヤ団支部。オッ! イキナリ事件の核心に? と思ったら、合言葉が必要だった。残念! 大きな手がかりが手に入ると思ったんだけど。クヤシイ。



オットット、やっぱりちがう。スタコラ逃げちゃえ!

そしてバクチ! 一攫千金だい!

アイテムを買ったり、銃の弾を補給したり、おかねはイロイロと必要なのだ。聞き込みをすると少しずつ増えていくけど、一気に増やしたいならココ! とばく場で成金の道!



つかんでみせましょ、札たばを! ひとつたのむぜ!

んーと、えーと、ヨシ! 真ン中のカップに決めたい!。

アラララララ、はずれちゃったよーん。おかねをとられた。

ドラえもん

Ⓒ藤子・小学館・テレビ朝日

●ハドソン　12月12日発売　5,500円

超人気キャラクター、未来からやって来た『ドラえもん』が、ファミコンゲームになったぞ。ゲームは、『開拓編』、『魔境編』、『海底編』の３つにわかれた内容で、とっても欲ばりなゲームなのだ。注目っ！



ストーリー

ゲームは、３つの映画『のび太の宇宙開拓史』、『のび太の大魔境』、『のび太の海底鬼岩城』のストーリーをもとに構成されているのだ。３つの世界をクリアーして、仲間を助け出すのだ。

３つの世界はガラリとちがうゲーム内容だ！

最初はまず『開拓編』



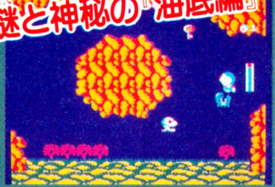
⬅迷路になった地形を通り抜け、のび太を救け出せ！

『魔境編』で打ちまくれ



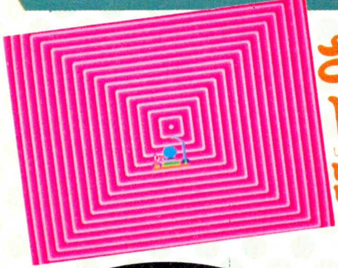
⬅タテとヨコのスクロールのシューティングゲームだ。

謎と神秘の『海底編』



⬅アイテムがゲームの鍵。シズカちゃんを救助だ！

すべての謎と敵をクリアー仲間を救助！

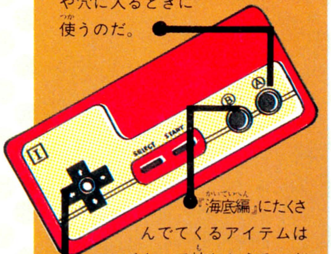


さあ行こうドラえもん出発だい！　まず最初は開拓編だ！

のび太を救出するために、最初にクリアーしなくてはならない『開拓編』を徹底紹介だ！

コントローラーの操作法

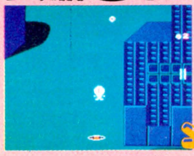
『魔境編』、『海底編』ではＡボタンは射撃に使う。『開拓編』ではドアや穴に入るときに使うのだ。



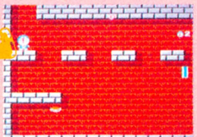
『海底編』にたくさんでてくるアイテムはＢボタンで持ちかえるのだ。

『魔境編』では、ドラえもんの移動しだいでスクロールが変わるぞ。

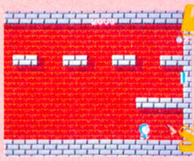
はじめたら、まずは武器を手に入れろ！



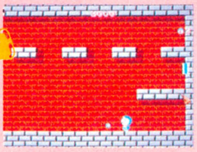
⬅ゲームを始めたら、まず下のマンホールへ……。



➡マンホールの中は地下道だ。ドラヤキがあった。

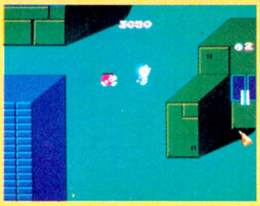


⬅Ｂボタンでジャンプができる。右へ行くと……。

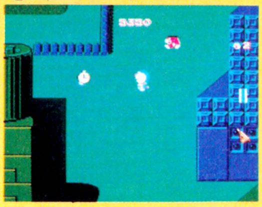


➡ショックガンを手に入れた。これで敵を倒せる。

おそってくる敵を倒すとオヤ？

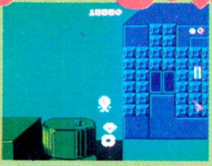


⬅向かってくる敵をガンで撃つ。一発では倒せないぞ。

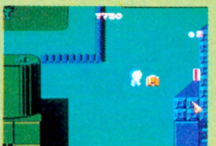


⬅敵の倒れたあとからは、いろんなアイテムが出現。

いーもの見つけたっ！……その１



⬆敵を倒したあとや、ある決まった場所を撃つと……。



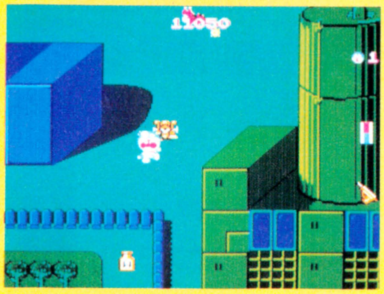
⬇タイヤやゴールド、そして『どこでもドア』が出るぞ。



⬆左のふたつは得点。ドラヤキは体力を回復できる！

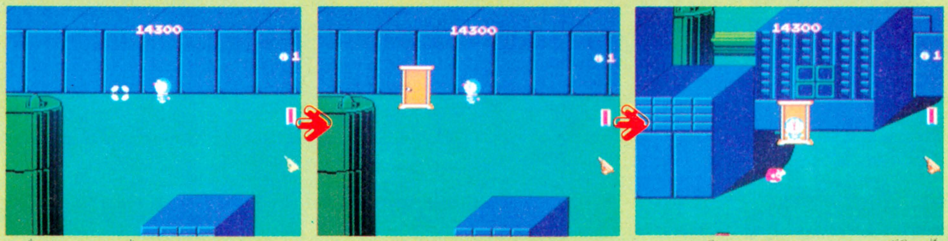
『開拓編』はビルのならぶ『トカイトカイ星』から始まる！

いーもの見つけた(けど)



⬆画面左下のピンは、連射が可能になる便利モノ。でも柵があって行けない。グズグズしてるとホラ。

いーもの見つけた「どこでもドア」だっ！



⬆撃ったタマが止まっちゃう？　ヘンだな、と思って何発か撃ってみる……。

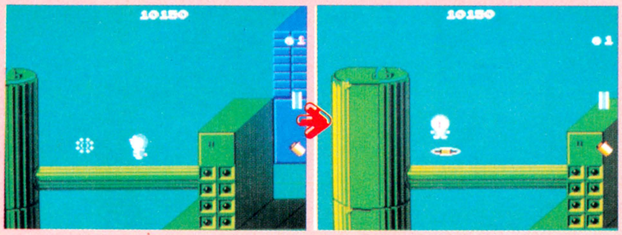
⬆オット！　『どこでもドア』があらわれた。ドアの上にかさなってBボタン。

⬆たどり着いたところはまったく別の場所だ。もどることもモチロン可能だ。

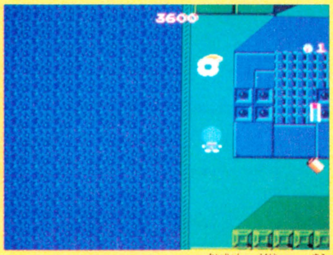
迷宮の入り口、マンホールを探すのだっ!!

⬇『どこでもドア』やアイテムそしてマンホールは……。

⬇決まった場所にかくれている！　撃って探すのだ！



ドラヤキは大好物だ！



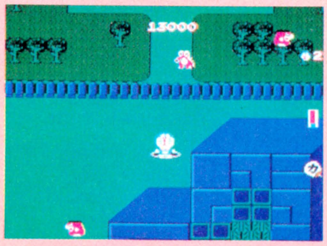
⬆ドラヤキはドラえもんの体力の源だ。少し回復、じゃなくて全快、てのがウレシイ。

『とらなきゃダメ！』と思われる重要アイテムの場所だ！

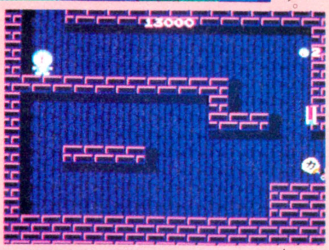
『開拓編』にはたくさんのモノがかくれている。パワーアップのアイテムはとっても重要だ。ゲームの展開がちがってくる。

開拓編　コイツと同じ画面へ急ぐのだっ

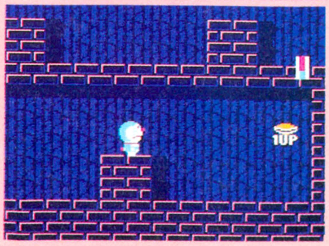
コイツはおいしい究極ドラヤキ！



⬅入り口のマンホールはココ。ドラエモンをひとり(?)増やす。

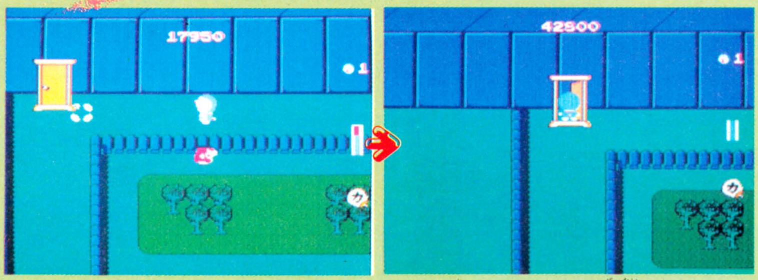


➡地下道へストン！　Bボタンでジャンプ。右はじへ向かえ！



⬅この位置でタマを撃つ。あらわれたのが1UPドラヤキだ。

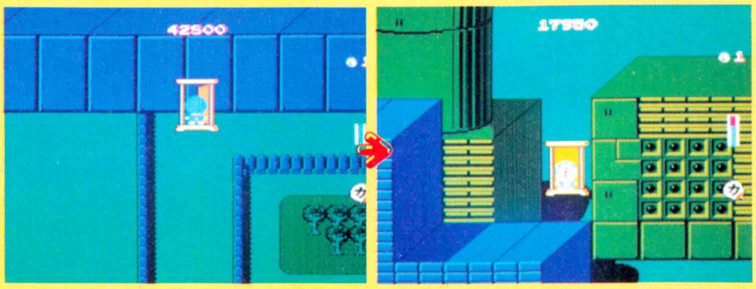
ここにもあるぞ『どこでもドア』



⬆ドラヤキやマンホール、『どこでもドア』を探すには、アヤシイところは全部撃ってみる。

⬆タマの止まるポイントには絶対ナニかある。マンホールや『どこでもドア』ならラッキー！

『どこでもドア』がゲームのポイント



⬆まわりの景色をよく見て、この場所をつきとめてくれよ。そしてこのドアの出口は……。

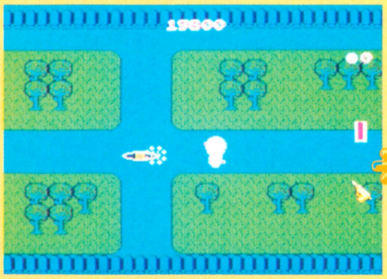
⬆こんなところに出る。ここはかなり重要な場所だ。新展開『コーヤコーヤ星』に近いぞ！

徹底的に究明するドラえもんの迷宮案内だっ！

『開拓編』では、かくれている迷宮への入り口を見つけ出すのが、ゲームのポイントだ。マップを作り、すべてのアイテムを手に入れようぜっ！

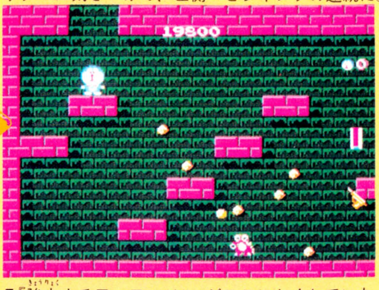
徹底研究！

強さアップ 絶対行こう この迷宮！

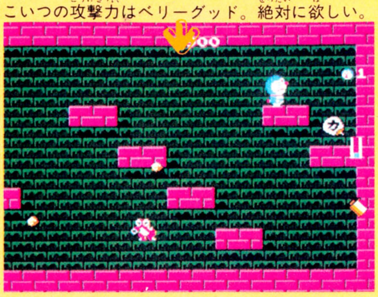


⬆公園みたいだね。敵を倒すため射撃をつづけているとかくれマンホールを発見してしまった！

⬇入ると中は2画面分の地下道だ。敵のまき散らすタマに気をつけて、左側へとジャンプの連続だ。

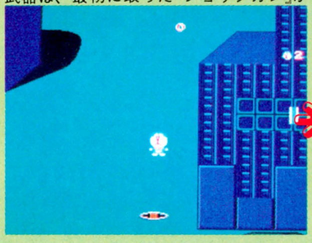


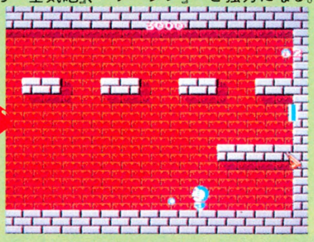
⬇『強力ウチワ・フージン』がここにかくれていた。こいつの攻撃力はベリーグッド。絶対に欲しい。



武器のパワーアップとは！

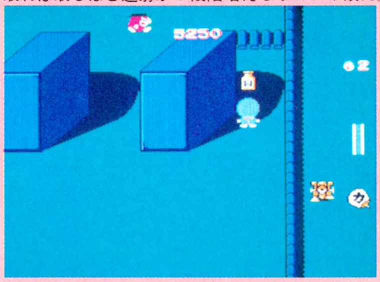
武器は、最初に取った『ショックガン』から『空気砲』、『フージン』へと強力になる。



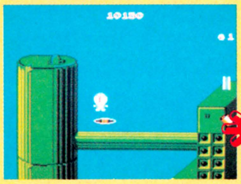


『連射ドリンク』

取れば取るほど連射が1段階増えるウレシイ奴だ。

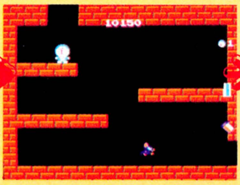


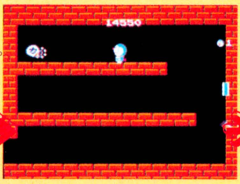
ハイグレード武器なら、ここにもあるぞ



⬆とにかく『開拓編』では撃ちながらウロウロさまようことだ。

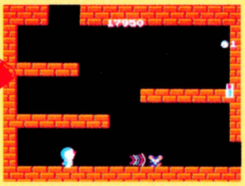
⬇このマンホールの下には、いったいナニが？　ネズミに注意。





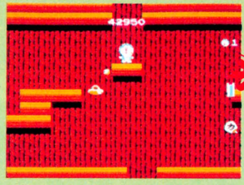
⬆2画面分の地下道。右側の左上にパワーアップアイテムだ！

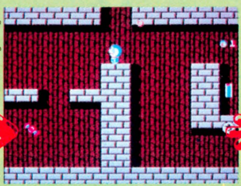
⬇『強力ウチワ・フージン』は当たる面積が広くて効果バツグン。



穴から下へ落ちたって平気なのだ

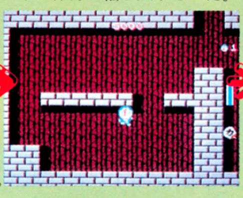
⬇この迷宮も左右に2画面分だ。円盤の攻撃には気をつけてくれ。

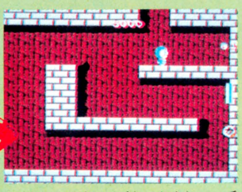




⬆ところが穴から落ちると、さらに下に迷宮のつづきがあった。

⬇『元気キャンディ』を手に入れた！　体力の幅が広がるのだ。



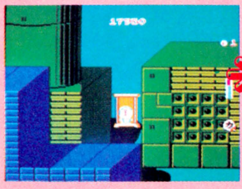


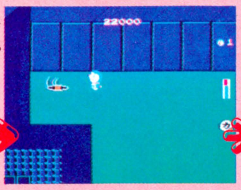
⬆下の迷宮から上の迷宮への出口はこれかな？　ジャンプだ！

すべて取り、パワーupが絶対条件！

この地下道が、新ステージ『コーヤコーヤ星』への道だっ！

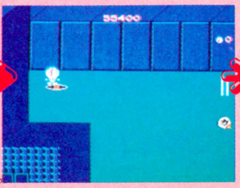
⬇『どこでもドア』を通り抜けて、この場所へやってきたら左上へ。

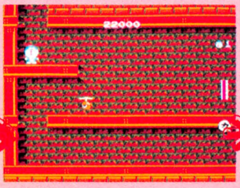




⬆ズズーッと進むとここにかくれてるマンホール。これがカギ。

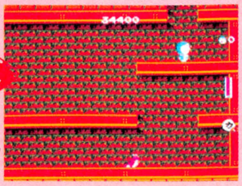
⬇ナゼか決戦の予感のするドラえもんであった。なーんてね！





⬆この迷宮では、敵にはかまわず、とにかく右へ進みたい。

⬇けっこう長めの地下道なのだ。右はじの上の穴から地上へ出る。



ドラえもん『開拓編』の最初の舞台、『トカイトカイ星』での活躍。それをしめくくるのはこの迷宮なのだ！　ここへ来る前に武器はパワーアップしていたい。連射ドリンクも忘れずに。

一挙に見せる開拓編のクライマックス！

そして長い地下迷宮を抜けて地上にあがると、そこはガラリと変わったながめ！　いよいよこの先にのび太がいるのかな？

おっと新展開！



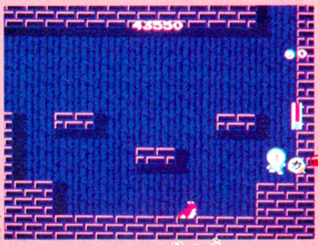
⬆ピョン！　と地上へ出ると、そこは荒野。その名も『コーヤコーヤ星』だ。

⬇道のあるままに進んでいくと、小さな建物のそばにかくれマンホールが！



またまたマンホールを発見だ！

➡中へおりるとまたまた地下迷宮なのだ。アイテムはあるかな。



⬅おっと、またまた連射ドリンク発見！　絶対に取るのだ！

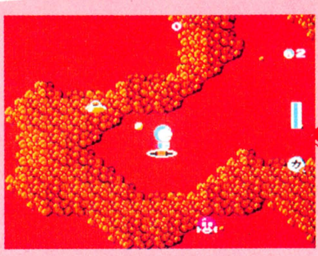


連射飲料だ！

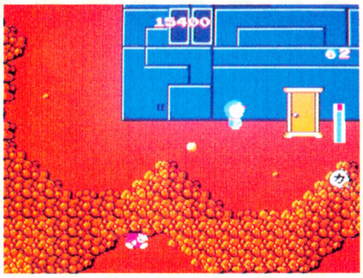
⬅ネズミのいる下の地下道は前に通った。こんなツナガリが！



➡迷宮の左はじから地上へ出ると、またまた『コーヤコーヤ星』。

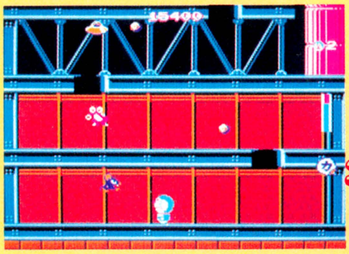


⬅そしてまたまた道の開くままに進むと大きな建物が！　そして……！



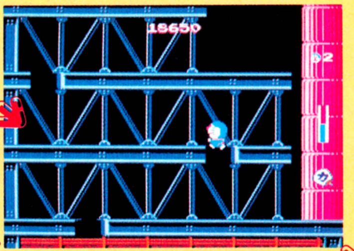
決戦だぜいよいよ

いよいよ大決戦！でエンディング

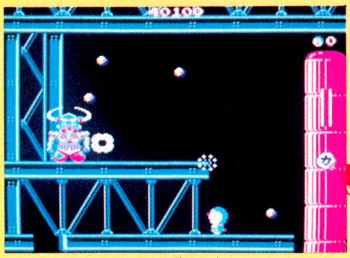


⬆『コーヤコーヤ星』の『どこでもドア』を入って、ドラえもんがあらわれたのがここなのだ。

⬇ここは『コーヤコーヤ星』のガルタイト工業内部。上へ上へと進む。一体何があるのか？

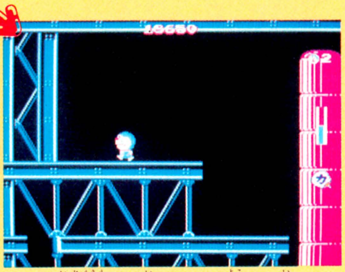


⬇一度にたくさんのタマを吹き出すように撃つブル・ロボ。鉄骨の下は安全だけど……。



⬆ショックガンじゃ28発も当てなくちゃダメ。武器はパワーアップしておきたいね、絶対！





⬆これ以上上にも行けないし横にも行けず。ハテナ？　と思って立ち止まってると……。

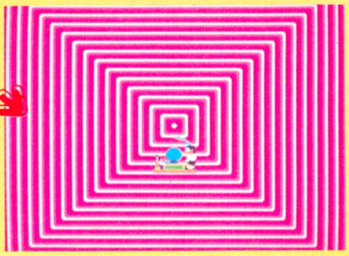


⬆出たーっ！　敵のボス、ブル・ロボだ。のび太はこいつにさらわれたにちがいない！



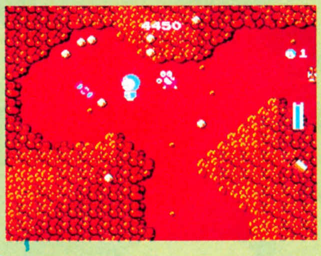
⬆強敵ブル・ロボを倒すと、のび太君があらわれた！　バンザイ、感動の再会なのだ！

⬇そして、のび太君とタイム・マシンにのって次の世界へと……。冒険の旅は終わらない。



オヤここにもキャンディ！

⬇来たるべき決戦のためには、迷宮のドリンクと共に、絶対欲しいモノなのだ。



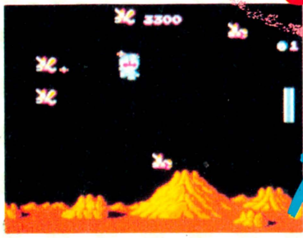
⬇ダイヤやゴールドなど、得点だけのアイテムを抜かすと、この6個＋連射ドリンクが、『開拓編』では欠かせないのだ。



『開拓編』でのアイテムだよ

そして魔境編に突入だ！

『開拓編』をクリアーしたドラえもんを待ち受ける次なるステージは、複雑な地形とスクロールをもつ、『魔境編』だ。とにかく撃ちまくり敵の攻撃をかわせば、なんとかクリアー！



仲間の所へ急げ！ドラえもん

魔境でのチェックⓅ

敵キャラの複雑な動き



↑ドラえもんが進む方向にビュンビュンせまってくるのがこいつら。

行く手をはばむ火山

⬇ボコボコと火の玉を吹き出す火山。頂上部をねらって撃つのだ！



落下してくる大岩！



↑上にスクロールが始まると落っこちてくるイヤ～な岩なのだ。

ナゾの怪奇植物たち

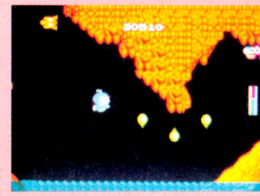


↑キラキラしたタマを、ユックリと出すアヤシイ植物たちなのだ。

陸に住むタコと魚たち

⬇陸のしかも木の上にいる、おかしなタコたち。動かないから弱い。





↑水面の上を上下にはげしく往復する光の玉。よけきれないから、とにかく撃って破壊するのだ！

こいつは見ものタテ&ヨコスクロール



←この『魔境編』では、ヨコからタテへ、そしてタテからヨコへ、スムーズにスクロールが変わる！



➡オイオイ、そのままヨコへ行くとカベにブチ当たってしまうよ。どーすんのかな？ すると……。



←なーんて心配をヨソにドラえもんは下へ下へとタテにスクロールを始めるのであった。オドロキ。



➡ヨコからタテにスクロール。しかも下へ下へと飛ぶドラえもん。思わずヘェ～～と感心だ。



←しばらく行くとまたまたヨコへスクロール。そのスムーズさにビックリ。ここもまた迷路なのか？

ナゾの横道……変則スクロール！



↑ドラえもんの進ませ方によって、スクロールが……。

⬇プレイヤーの意思で変わってしまうからオドロキだ。





↑入れそうなタテ穴を選んで、しばらくそこを飛ぶ。

⬇するとスクロールの方向は90度変わっちゃうのだ！



ジャイアンとスネ夫を助けよう！



↑この『魔境編』では、救けたスネ夫とジャイアンが強い味方だ。

⬇ふたりはこんなかくし部屋にいる。そして助け出すと……。





←スネ夫もいっしょに飛ぶのだ。



←ジャイアンも攻撃をするぞ！



←ふたりとも強い味方なのだ！

戦いを有利にする便利モノ！



↑これが『魔境編』のアイテムたちなのだ。特にキャンディは、次の『海底編』のためにもぜひ手に入れたいアイテムであーる。

これが魔境編のボスどもだ

最初は鬼面の山だ！



⬆最初にあらわれるのが、このオロロン岩だ。攻撃がはげしい。

⬇口の中にタマを16発！　意外と早く倒すことができるのだ！



そして天駆ける船！



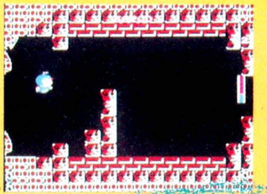
⬆空飛ぶ船は攻撃が複雑だ。パターンを見つけてこちらも移動！

大ボス、犬の王と決戦



⬆そして最後にひかえているのがこのオソロシゲな奴。犬の大王だ。

⬇手前にあるカベをうまく利用すれば倒せる。まばゆい閃光……。



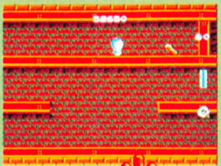


⬆ジャイアン、スネ夫を救出完了。シューティングはここでオシマイ。

⬇助け出した仲間と共に、次の世界へ出発！　何が待ってるのか？



ナルホドね 今、役立つこのライト



⬅『開拓編』で取ったスモールライト。



➡このタマはコイツのおかげなのだ。

これが海底編のダイジェストだよ!!

最後の世界、『海底編』を紹介だ。アドベンチャー&アクション！

『通り抜けフープ』は絶対必要だよ



⬆フープを発見したらキャッチ！

⬇コイツをどう使うかというと。





⬆岩の壁へと近づければ……。

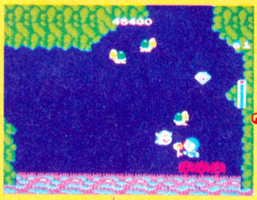
⬇強い閃光とともに岩の壁が……。





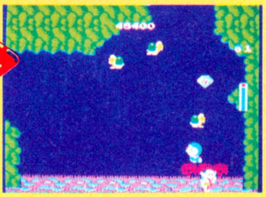
⬆ホーラ、開いてくれるワケだ！

ウロウロしてちゃダメ



⬆アイテムを持ってウロウロしていると、オバケが出てきて……。

⬇アイテムをかすめ取っていくのだ。目的を定めてテキパキ進もう。

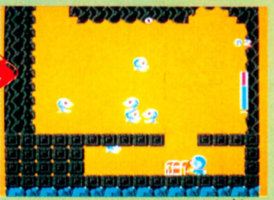


宝箱を開ける大切な鍵



⬆仲間は箱の中だ。開けるには鍵が必要！　箱に鍵を近づける。

⬇おなじみの閃光とともに箱の中身があらわれる。スカもあるのだ。



ウツボには気を付けて



⬆コイツはコワイけど、『お守り』を持ってると心強いぞ。

とーっても便利なモノ



⬆『取り寄せバッグ』があるとアイテムがついてくるぞ。

仲間を救け出したら海底の最深部へ！ 一度に持てるアイテムは3つまでだ！



⬆のび太君を救助。さあ下へ！

⬇海底火山をよけて、最深部へ。





⬆ふたりが来るまで待っててね。

『海底編』だけに奥が深いのだ！

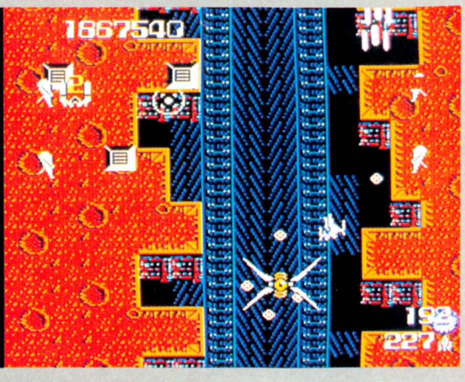


⬅『海底編』じゃハッキリ言ってどれも欠かせない。

ザナック

ZANAC

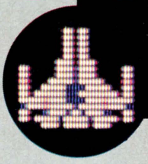
●ポニー　11月28日発売　2,900円(ディスクカード)



自己の可能性に挑戦されたし。

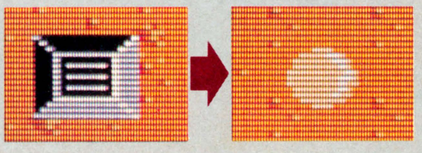
ひさびさの本格派スクロールシューティングゲームの登場だ。しかも人工知能搭載！　気の遠くなるような組み合せ数のパワーアップにともなって、ファミコンが最適の攻撃パターンを考えてアタックしてくるのだ。ディスクカードならではの絶大なスケールで迫るこのゲーム、腕をきたえるのにはもってこいのゲームだぜっ!!

ZANAC STORY



数千年のはるけきかなたより今日まで、あの有機知性体がつくりだした"システム"は膨大なものになっていた。あるとき"システム"の端末である"イコン"が誤って開かれ、"システム"は暴走し人類は破滅的危機におちいった。この状況から立ち直る方法はただひとつ、"システム"を破壊するのみ。Go Fight!

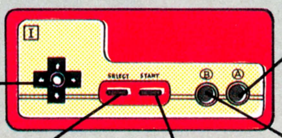
基本的ザナックパワーアップ



左の箱を5発撃つと、黄色いパワーチップが出てくることがある。このチップを取ればパワーアップだよっ。

ボックスを破壊してチップを取れ!!

HOW TO CONTROL?



ザナック(自機)の移動に使う。ないと困る物。

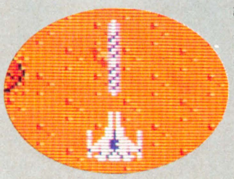
特殊弾(右のページを見よ)の発射に使用。

通常弾の発射に使うので、手入れが必要です。

始めるとき、指の疲れをいやすときに押す。

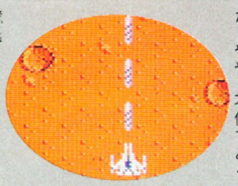
セレクト＋スタートでコンティニューなのさ。

LEVEL1



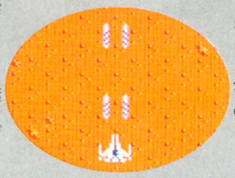
最初はこれ。2つしか弾が出ない。不便。

LEVEL2



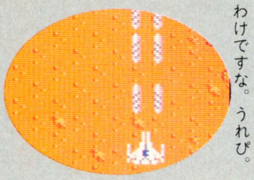
次は3つの弾が出るのだ。やや、不便である。

LEVEL3



チップを3つとるとこーなる。見てのとーり。

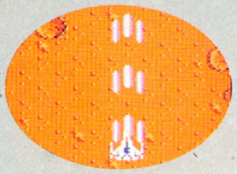
LEVEL4



左のが3連射になったわけですな。うれぴ。

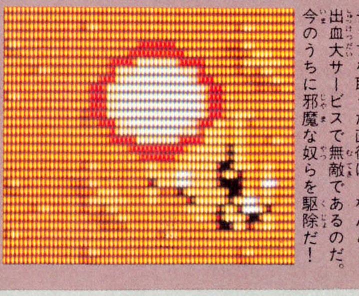
and......

LEVEL5



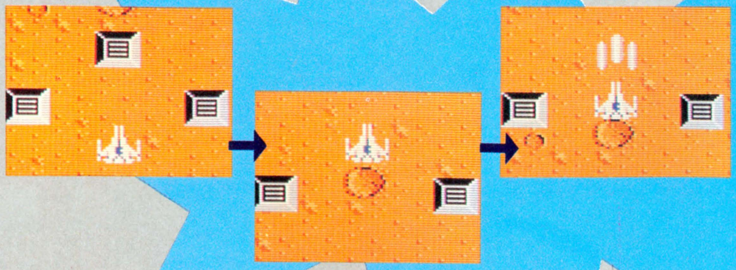
ここまで来たら威張ってもかまわないぞっ。

無敵状態を使ってみる



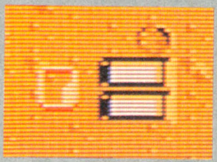
チップを取った直後は、なんと！出血大サービスで無敵であるのだ。今のうちに邪魔な奴らを駆除だ！

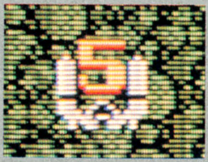
こうすれば一挙にLEVEL5へ!

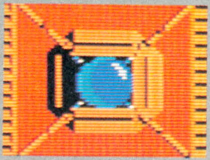


まず、ESP能力が必要だ。友達にひとりエスパーがいると便利だぞ。チップが入っているであろう箱に体当たりをブチかますのだ。この方法だとひとつのチップで5個チップを取ったこととなり、一挙にLEVEL 5へ!!　左で教わった無敵状態を使えば、安全にできる。恐れずにTRYせよ!!

OPTION WEAPON POWER UP!



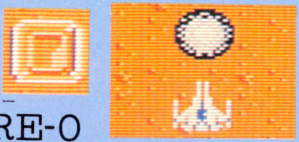




◀こいつらを撃てぇっ!!

数字が書いてあるパワーアップの素からは、その数字のアイテムが出る。右端のタンクからは、困ったことにランダムな数字が出てしまうのだ。やだなぁ。

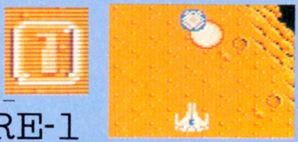
いつもはこれから



FIRE-0
ALL RANGE CANNON

最初に装備されているのがこれ。8方向に発射できる便利ものだが、敵の発射する通常弾は壊せない。連続して取ると非常に強い味方となる。

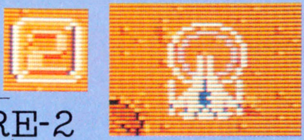
役立つ事もある



FIRE-1
STRAIGHT CRUSHER

ただひたすらまっすぐそのまんま、我が道を行く。あまり用はないが、敵の弾もなにもかもブチ壊すので手放すにはチト惜しい。考えドコロ。

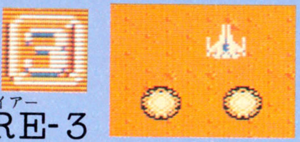
地味好きな人は



FIRE-2
FIELD SHUTTER

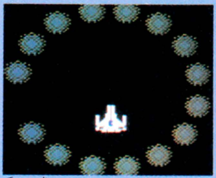
いわゆるシールド。ただし後方からの攻撃にはいっさい効果を示さない不精者である。連続して取ると耐久被弾数が140まで増える。地味。

乱暴な人にはこれ



FIRE-3
CIRCULER

ザナックのまわりをくるくる回り、近づく敵などすべてを殴り倒す乱暴な武器。友達にこーゆーのがいると怖い。一定時間で消滅。補充可。



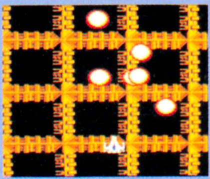
手に取るよーにわかるファミ通特製接写図解でっす。

同じ数字を取りつづけると

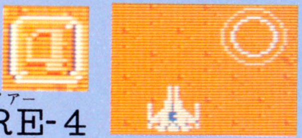


この写真は0を2つ取ったところ。それぞれ1～?段階にパワーアップする。取りすぎて損する事は絶対にないが、間違って他の数字を取ると前の武器がチャラになるので注意!

対要塞戦などでその真価を発揮。普段はもったいない。



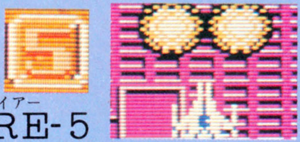
やや! これは便利



FIRE-4
VIBLATOR

発射するとザナックの少し前方で左右に高速振動し、敵を殴る。空中・地上ともに有効。連続して取ると大きくはる。右下の数字が耐久弾数。

気長に待とうね



FIRE-5
REWINDER

のんびり上昇し、減速後ちゃんと戻ってくるオツムのいい武器。見た目の変化は0と同じだが、連続(5つぐらい)装着するとスゴくなるらしい。

有無を言わさず



FIRE-6
PLAZMA FLASH

発射され敵などに衝突すると画面上に存在するすべての敵を抹消してしまう。連続装着するとAボタンを押すだけで効果が出る。弾数制限制。

7と頭は使いよう

FIRE-7
HIGH SPEED



残像しか見えないほどのスピードで発射される心強い武器。空中・地上ともに有効。ボタンを押している間だけ有効時間減算。連続装着で間隔が狭くなる。

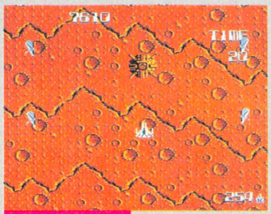
イコンだって強い味方だ!

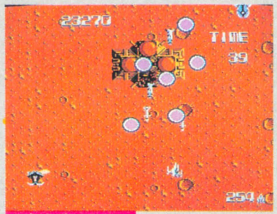


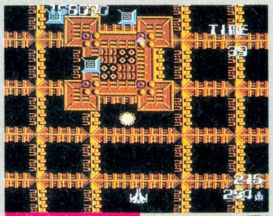
イコンと呼ばれる聖像を6発撃つと、エナミーイレーサーなるボールが出現。取ると画面上の敵がすべて消滅するが、多用は禁物だ。

全12エリア、後退は許されない！

最終目的要塞"アルクス"まで、全12エリア・27の要塞群をクリアーしなければならない。なかなかしんどいお話ではあるが、"システム"の暴走を食い止める方法はそれしかないのだ。与えられた武器と可能性を駆使して、"アルクス"まで突っ走れっ!!


要塞1


要塞2


要塞3

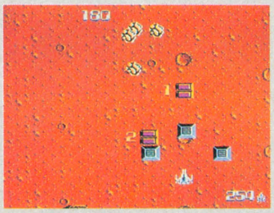
要塞戦ではスクロールが止まり、カウントダウンが始まる。速攻だ。

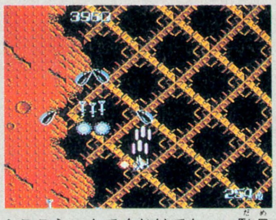
AREA 1

手始めに、スタート直後に飛んでくる3つの箱のド真ん中に体当りせよ！　いきなりLevel 5にパワーアップするはずだぞ。TRY！

スタート！



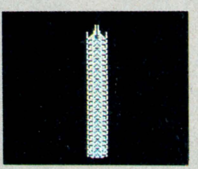


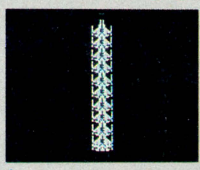


⬆ここらへんでくじけてちゃ、駄目。

ワ〜〜〜プ！


の！


び!!

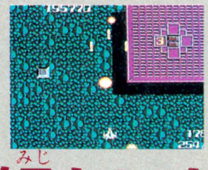

る!!!

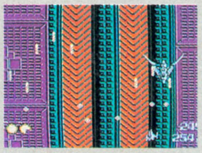
エリアクリアーの後のワープシーンが楽しい。首ものびる〜。

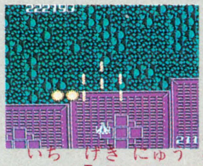
始めだからこそ、油断禁物

AREA 2

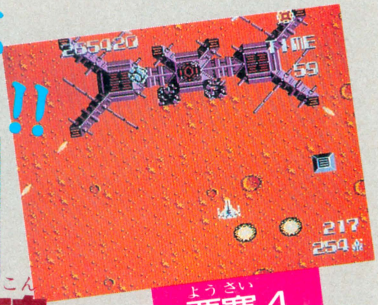
このエリアで、ある程度のパワーアップをしておこう。おすすめはオプションウェポン3の第5段階。もしくは4の第2段階もいーな。







大ボス現わる!!


要塞4

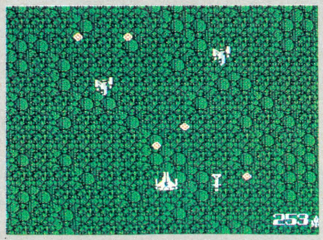
短かいからこそ、一撃入魂

AREA 3

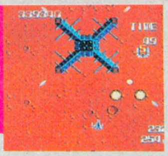
大自然を眼下に戦え、戦え

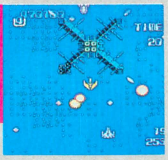
自分が戦いのさなかにいる事すら忘れてしまいそうなブルーの海。だが、敵は攻撃の手をゆるめない……。ああっ、平和が恋しいぜ！ちょっぴりおちゃめっ。

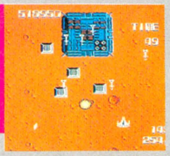

はるかなる海

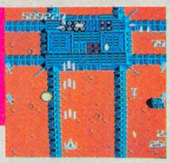


森にひそみ突如現われて攻撃してくる奴の名は、エ・フィンIV。かまわず応戦だっ！


要塞5

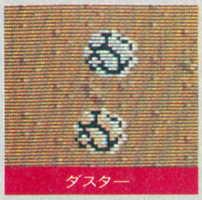

要塞6

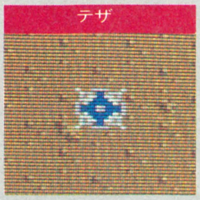

要塞7

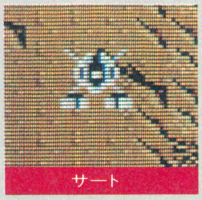

要塞8

邪魔物達

"システム"にあやつられ、ザナックの進攻をはばむ邪魔物たち。そのごく一部をちょっと紹介だ。


ダスター


テザ


サート

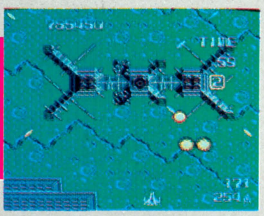

ラスター


エ・フィンIV

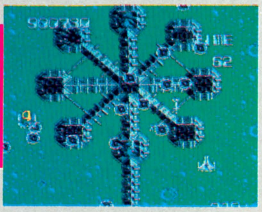
AREA 4

このエリアの後半、地上物の猛攻は０以外のオプションウェポンで応戦。怖いのは敵の弾だけだ。中央でドーンと行こう、ドーンと!!

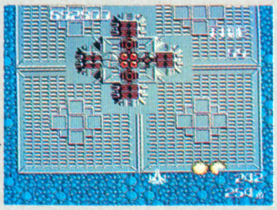
要塞10



要塞11



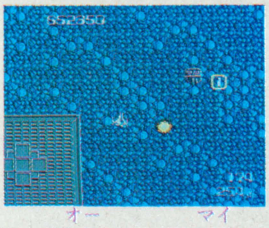
要塞9大爆発！



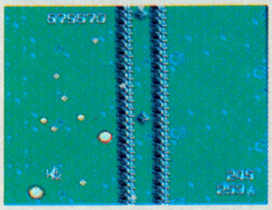
➡要塞9のハッチが開いた。いまだ、攻撃・せん滅せよ。



後半の地上攻撃がしんどい







OH,MY GOD!!

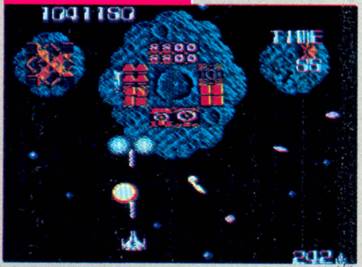
などと叫びたくなるような敵の攻撃。さすが人工知能だぜっ、フッ。

AREA 5

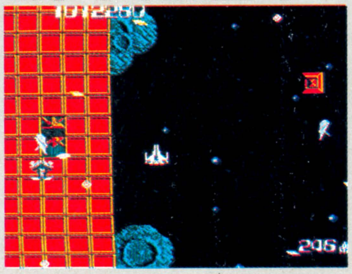
とうとう戦いは宇宙へ……。漆黒の空間においても敵はしつこい。ここらでもう一度パワーアップをしておこう。地上物(?)に要注意。

BATTLE IN SPACE！

要塞12





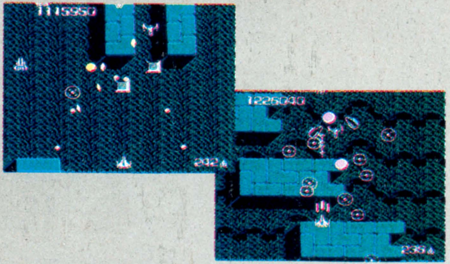




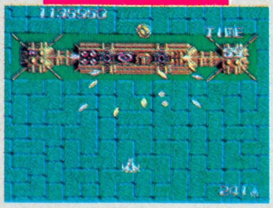
AREA 6

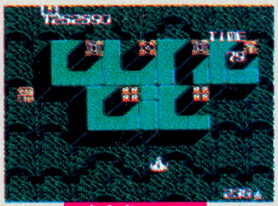
遺跡だからかどーかは知らないが、要塞のカタさもかなりのもんだ。丸いハッチの形をした地上物は、必ず先に破壊しよう。約束だよ。

遺跡らしき地形が俺を呼ぶ



要塞13





要塞14

WHAT'S"A.I."?

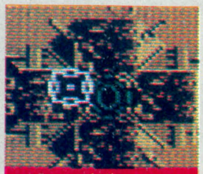


A.I.(Artifcialintelligence)とは読んで字のごとく人工知能のことだ。人工知能というのは、講談社の新版国語辞典によると人間の知的機能のかわりをする装置、また、その研究。パターン認識・音声タイプ・質問応答・翻訳機械などとある。よくわからないが難しそうである。

（ゲエセン上野談）



デギード



ギザ



トローブ



タクワーシ



エ・フィンII



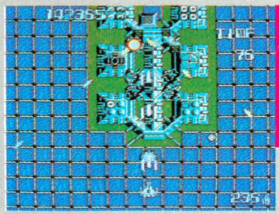
エ・フィンIII



ブルーゴーゴス

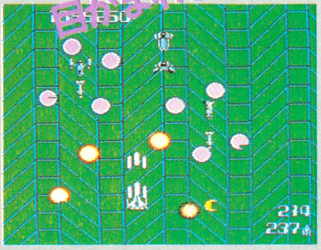
AREA 7

そろそろ人工知能がさえわたるころ。いい加減なパワーアップでは歯がたたなくなってくる。今後の展開を考えてオプションの選択だ。



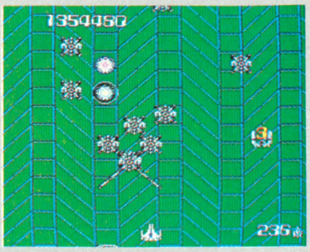
要塞15

目がまわるー



⬅忍術をかけられているみたい。

ガッテム！

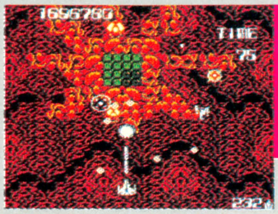


情け容赦のない脅威の攻撃

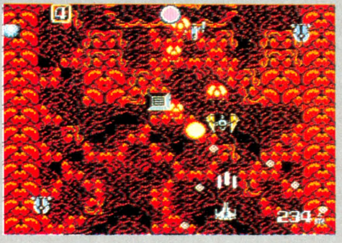
AREA 8

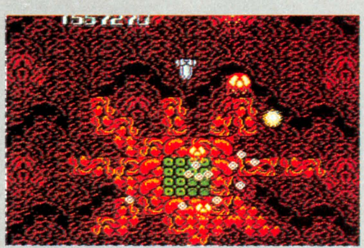
ここは地の底か、はたまた生物の体内か……。おどろおどろしい病的な雰囲気に恐怖を感じているヒマはない。カルラに注意し、前進！

ブービートラップに注意



要塞16

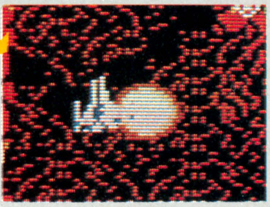




これは要塞ではない！

⬆これはワナだ。最初の2つは要塞ではない！





カルラが来た！

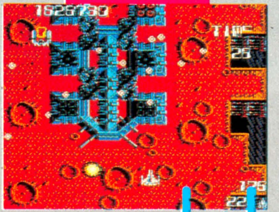
⬆すべての弾を吸収するカルラを倒す方法はただひとつ、体当たり。

AREA 9

始まってすぐ要塞17があるし、ちょっと進むとまた要塞……。気が狂いそうだぁぁっ！ま、落ち着いて戦えばなんてことはないけど。

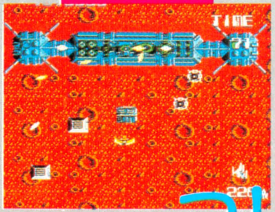
要塞だらケ！

要塞17



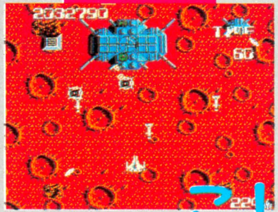
し！

要塞18



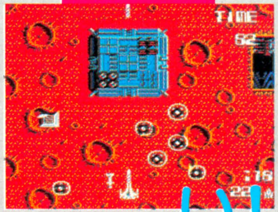
つ！

要塞19



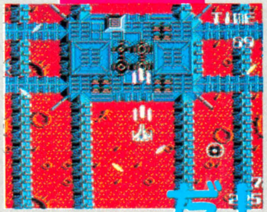
こ！

要塞20



い！

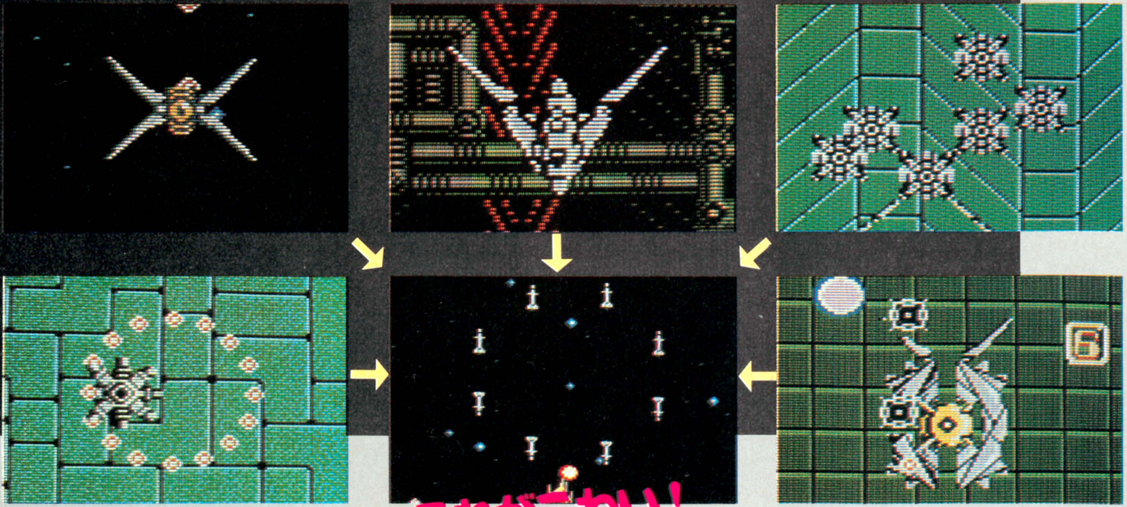
要塞21



だ！

大ボス

早急に破壊すべし



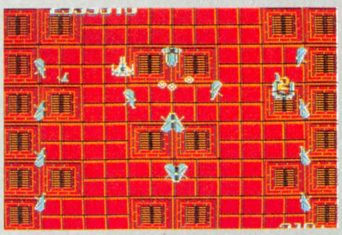
左下から時計まわりに、ギレブ、ヒューム、マセル、ソレド、ソーマスという名前。非常にかたい敵で、すべての弾をはねかえす(有効ではある)。早めに倒さないと、ほかの敵が出てきてしまうぞ！

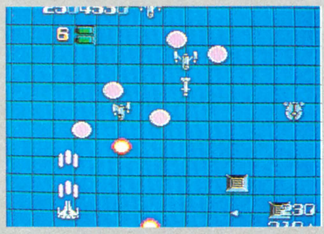
これがこわい！

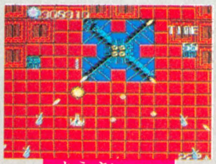
AREA 10

"嵐の前の静けさ"なんて言葉は、このゲームには通用しない。"嵐の前のハイパーグレートウルトラ騒がしさ"なのだ。あー、こわ。

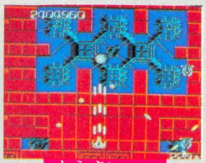
戦いは佳境へ……



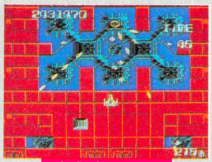




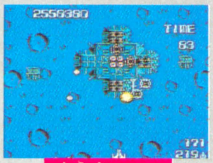
要塞22



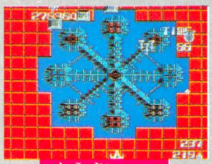
要塞23



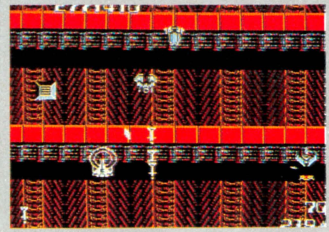
要塞24



要塞25



要塞26



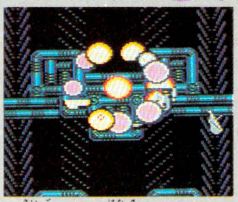
要塞戦のコツは、ときおりとんでくる箱を撃ち、チップを取った後のわずかな無敵状態をいかに利用するか、だ。

AREA 11

やけにスクロールがゆっくり。しかも地上物からの攻撃が激しく、さらに大ボスの御登場となると、こりゃ大変だ。右端が穴場だぞ!

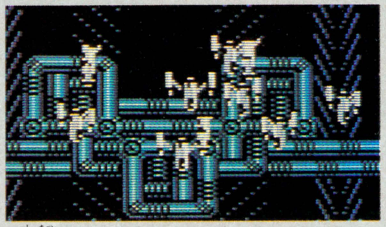
大ボスオンパレードッ!

死んだよ。

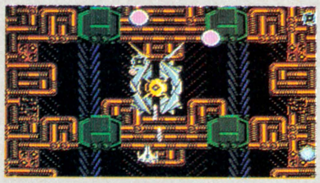


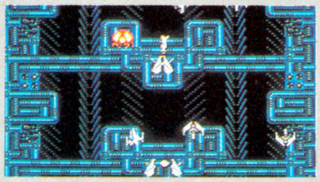
☗最期にひと花咲かせよう……。

エ・ファインのたわむれ



☗始末をおこたるとこーなってしまうのだよん。



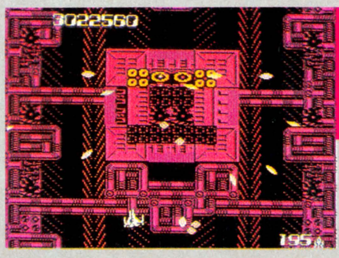




ZAP!!



☗この要塞のみの時間内に倒さないと、エリアの初めに戻されてしまうのだっ!



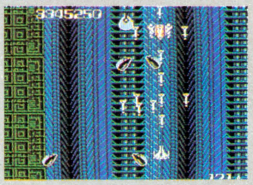
要塞27

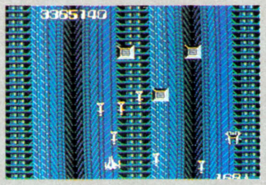
AREA 12

いよいよラストエリア12。目ざす最終要塞ももうすぐだ。が、ここに来て人工知能がその真価を発揮する! ひたすら、戦うのみっ!!

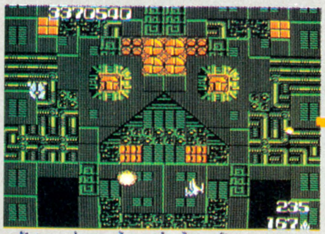
LAST AREAはしれつを極める!

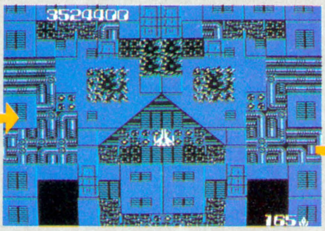
最高スクロールスピードを記録!

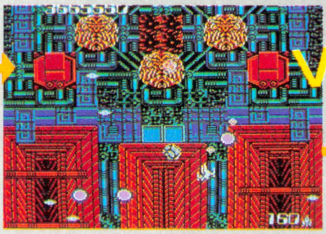




☗速い! このスピードは異常だ。スクロールにまどわされるなよ!!









最終要塞"アルクス"

ようやくたどり着いた最終要塞"アルクス"。3段階に変化するこの要塞の強さときたら、今までの要塞の比ではない。最後だ、死力をつくして戦って燃えつきろ!!

THE END


株式会社CBS・ソニー
CBS SONY
ついに登場
CBS・ソニー
ファミコン・ソフト
第1弾!!
買わないやつは日本を去れ!
12月中旬発売予定
ROMカセット標準小売価格¥4,900
お問い合わせ先
03-260-4021(ダイヤルは正確に!)
〒162 東京都新宿区市ケ谷田町1-4
任天堂 ファミリーコンピュータ™用ソフト
聖飢魔II 悪魔の逆襲!
© CBS・ソニー
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
(ご注意) 違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。


いっしょにファミコン®してくれる…?
シティ・アドベンチャー
タッチ
ミステリー・オブ・トライアングル
ファミリー コンピュータ™用ゲームカセット
浅倉家の子犬たちは、ごはんをもらって大よろこび！ ところが、子犬用の食器皿のまん中に、
とつぜん大きなあながポッカリあいた。それはなんと、未知のワールドに通じるワープ・ホールだったのだ！
深く暗いあなに落ちていく自分のエサをおっかけて、子犬がつぎつぎワープしていく。
「子犬たちをたすけなきゃ！」南のことばにさそわれて、達也・和也は南とワープ・ホールに身をしずめた。
そして……、南たちが見た風景は、「なあーんだ、ここは『南風』の前じゃない」と
思えたのだが……!?
③謎めいた寺院のわきにたつ銅像は何を語る？
①ごぞんじ、「南風」の前からゲームスタート！
南のごきげんばかりとってられるか！
だから南が泣き出した。
GAME OVERは
アニキのせい!?
②女の子の買い物につきあうのは大変だ。
さわやか三角関係をロールプレイ
1M ビット ロム採用！
'87早春発売
希望小売価格 4,900円
12月13日(土)より
全国東宝系公開
タッチ2
さよならの贈り物
オー
オー
画面写真は、開発中のグラフィックです。
〈ご注意〉違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対コピー出来ません。
発売元：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 TEL.03(591)6616 受付時間 AM10:00~PM6:00
東宝株式会社 事業部
TOHO CINEFILE-SOFTLIBRARY
SOFT WARE CINEMATIC
©MITSURU ADACHI／SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ™用カセットKAC-IK怒「IKARI」1M ROM採用

生き残るためなら相棒でも倒す

しかし——
俺たちを呼ぶのは
いったい誰だ?

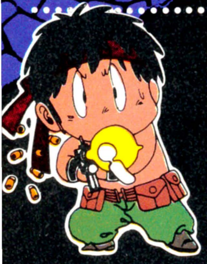








怒「IKARI」デジタルウォッチプレゼント



KACではファミコン怒「IKARI」発売を記念して抽選で5,000名様にIKARI特製デジタル時計をプレゼント。応募方法は取扱い説明書の最後にある「怒」マークをハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ、下記KAC大阪支店「IKARI」プレゼント係までお送り下さい。締切りは昭和62年1月末日、当選発表は発送にかえさせて頂きます。

KACテレホンサービス 東京:03(239)7131 大阪:06(365)0040

怒IKARI

標準価格5.500円 11月26日発売

KAC K.AMUSEMENT LISING CO.

発売元:ケイアミューズメントリース株式会社
本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル



SCORE
1727400

美少女

孤軍奮闘冒険活劇

ATHENA'S WONDER LAND

アテナ、たたかいます。

私ってそんなに美人でもスマートでもないけれど、勇気と好奇心だけは他の女の子にはまけません。だって若いんですもの。少しぐらいの失敗では泣いたりしないもん。

アテナ、育ちます。

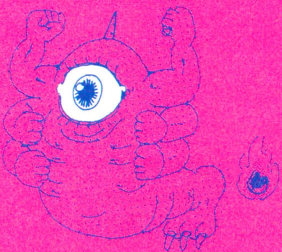
私が住んでいるビクトリー城にはあかずの扉があって、どうしても気になるのよね。そして…、とうとう扉をあけてしまったの。



アテナ、もうすぐ15才。

アテナ、一生けんめいです。

この世界では私はスーパーガール!!いつもはしたないってお父様に叱られるけど、剣や魔法を使って、ワッルーイ奴らをやっつけちゃうの。だって長いあいだビクトリー国に悪さをしている連中だもの、アテナやるっきゃないもん!



© 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

12月下旬発売予定
価格未定

ATHENA

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ・ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SNK
SNK GROUP

株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
※12月1日より、東京支店が新住所に移転いたしました。

SNKテレホンサービス
06-338-2570


KONAMI
ファミコン史上初の3人同時プレイ。
コナミの大ヒット「ツインビー」が、またまた面白くなってディスクカードになった。今度はツインビーにウインビー、そしてグインビーが加わって3機連隊で楽しめる。
FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM
もえるツインビー™
シナモン博士を救え！
好評発売中 ¥3,100
© KONAMI 1986
面白すぎてモニターからはみ出した。
日本中を興奮の渦にまきこんだ「ゴエモン」が、ついにボードゲームになった。新方式の「うちでのこづち」など、新キャラクターもいっぱい。今年のお正月は、家族で楽しめるゾ。
好評発売中 ¥2,800
がんばれゴエモン！からくり道中ゲーム™
© KONAMI 1986
12月10日。いよいよ創刊。
月刊 NanoDa © KONAMI
青春まるごと380円
次から次のラインアップ。
やっぱりコナミ!!期待していいゾ。
(近日発売)
あの「謎の壁ブロック崩し」が
タップリ面白くなって帰ってくる。
© KONAMI 1986
手塚治虫の「火の鳥」。ついにファミコンソフトになる。楽しみにしていてネ。 © KONAMI 1987
©角川春樹事務所／東北新社
※映画「火の鳥」は
12月20日(土)より全国東宝洋画系でロードショー。
キングコング2
King Kong 2
価格未定
一度、死んだと思われていたキングコング。人工心臓を移植され、再びよみがえった。そして人間に連れさられたレディーコングを救うため、手ごわい軍隊と戦う。コングの武器は、強力なパンチとジャンプ力だ。愛するひとがいるなら、キミにもコングの気持がきっと、わかるだろう。
© KONAMI 1986
こいつは、ホンモノだ。
2M(メガ)ビットの愛。
DEG
DE LAURENTIIS ENTERTAINMENT GROUP
SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.
※映画「キングコング2」は
12月20日(土)より松竹洋画系でロードショー。
LIFE 150
●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
コナミ株式会社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
新製品情報は TEL.03(262)9110(関東地区)、06(334)0339(関西地区)


ASCII SOFTWARE
パソコンゲームソフトで爆発人気
新発売
アクション&パズルゲーム
キャッスルエクセレント
Castle EXCELLENT
ゲームカセット 標準小売価格4,900円 HSP-05
グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。
HI-SCORE
SCORE
ITEM
KEY
LIVE

あのキャッスルがファミリーコンピュータで遊べる!!



※ ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

ASCII SOFTWARE

好評発売中

パズル&アクションゲーム
涙の倉庫番スペシャル

ASC-001

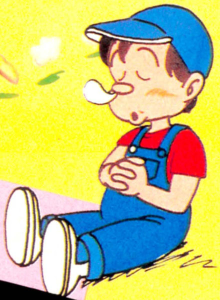
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム



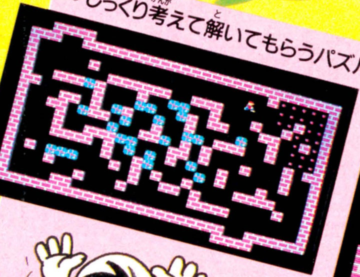
あなたは大きな倉庫会社でアルバイトすることになりました。仕事は倉庫の荷物をかたづけることです。あなたは簡単、簡単。と早速始めましたが、なかなかうまく行きません。その荷物というのが大きくて、ひとつずつしか動かない上、押すだけしかできなかったのです。さて、あなたは150もある倉庫を無事かたづけることができるでしょうか? もし3ヶ月でできたら、あなたは天才です。

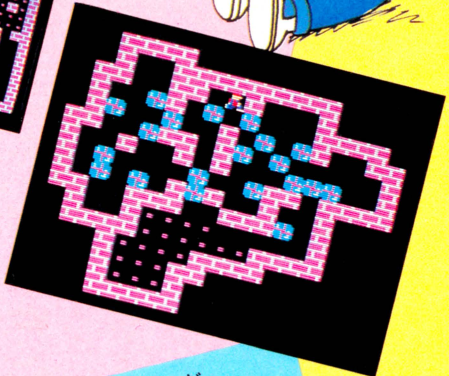
ディスクシステム用　標準小売価格2,980円

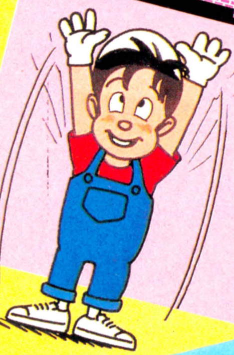
解説本付　ディスクライターでの販売も開始しました。



●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。

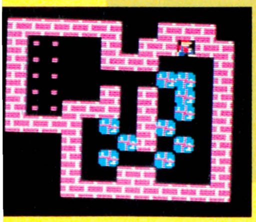






●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。

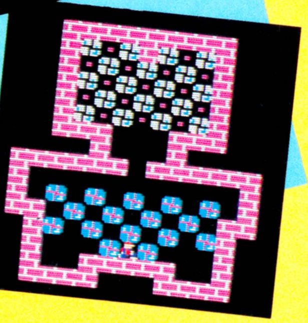


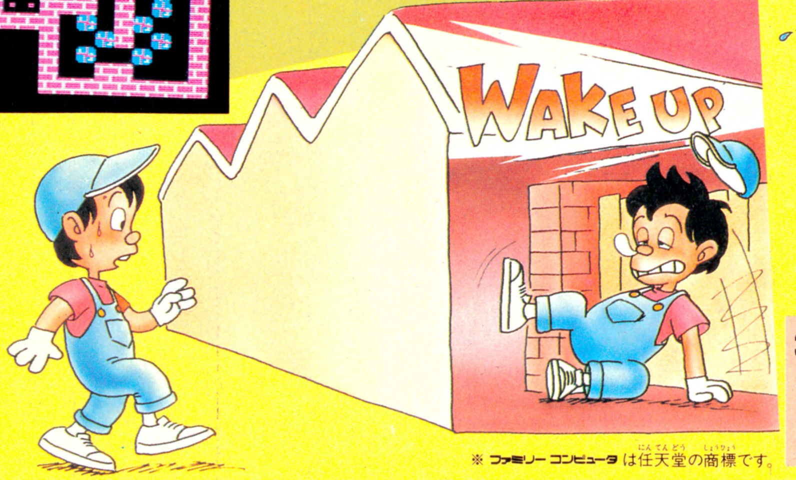


●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。









3倍楽しめる3つのモード付き
- ●オイル、磁石といったアイテムを使って高得点が競えるゲームモード。
- ●じっくり考えて解いてもらうパズルモード。
- ●きみのオリジナル画面がつくれるエディットモード。



ASCII SOFTWARE

プレイを究めたファミコン用ジョイスティック

アスキースティックIIターボ登場

デザインした画面をセーブできる
カセットインターフェイス

自分でデザインした画面のデータをセーブする機能があるゲームでは、この端子をカセットに接続することで音楽用テープにデータを保存することができます。

目でも納得の
モニターランプ

トリガー及びスティックの位置に対応してLEDが点灯し、自分の押しているボタンやスティックの入っている方向が、ひとめでわかります。連射のようすもLEDの点滅でチェックできます。

向うところ敵なし
4-8方向切換スイッチ

まっすぐ移動したつもりが、レバーが斜めに入ってミスをした。こんなときは、このスイッチを4方向側にすると、電気的にスティックが斜めに入らないようにします。もちろん8方向もOKです。



好評発売中
標準小売価格
9,900円

1台で2台分の働き
プレイヤー切換スイッチ

このスイッチを切り換えることによりジョイスティックを2台揃えなくても、2人で交互に使用することができます。但し2人同時にプレイするゲームの場合は、ひとりしか使用できません。

一新されたイメージと操作性
人間工学に基づいたデザイン

スティック、ボタンの配置、手を置くためのスペースなど、人間工学上最も使いやすい形にボディーを成形しました。デザインもおしゃれに、ちょっとハイグレードなイメージをもたせました。

連射のしかたはお好みしだい
連射ボタン

連射にしたいボタンを押しながらこのスイッチを押せばそのボタンを連射にできます。ABボタン両方の連射も可能です。スタートボタンも連射設定可能で、この場合ボタンを押している間は断続的にポーズがかかり、スローモーションと同様な効果をだせます。

連射速度も自由自在
連射スピード調整つまみ

最適の連射スピードは、ゲームごとに異なります。大部分のゲームは毎秒20発から30発です。この調整つまみでは毎秒8発から35発の間で連続調整ができるので、すべてのゲームで最適な連射スピードの設定が可能になりました。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。※全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル 株式会社アスキー



松下電器産業株式会社
パナソニックがすごい頭脳を連れてやって来た。
ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円
(NEW)
①メにつくきれいさ、ドのつく迫力。すごいゲームが新しい。
いままでのゲームよサヨウナラ。MSX2ならではの美しい画面、リアルな動き、迫力サウンド。これはゲームセンター感覚だ。大迫力のメガROMソフトも次々登場。
②もうひとつの新しい楽しみ方、パソコン通信も加わってすごい。
パナソニックA1から、世界中の友だちへコミュニケーションが広がる。モデムカートリッジ(別売)をスロットに差し込めば、パソコン通信が楽しめます。たとえば電子掲示板で情報交換したり、電子メールをやりとりしたり。新しいカタチの友人関係が始まる。
ゲームで楽しみ、パソコン通信でも楽しむ。
A1
Panasonic Personal Computer
パナソニック MSX 2 パソコン
FS-A1 標準価格29,800円 ▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売 FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上 〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部FCC係まで。MSXはマイクロソフト社の商標です。
Panasonic

INFORMATION

ファミ通インフォメーション



「ゲームリピーター」(6千500円、12月中旬発売)の詳しいお問い合わせは、㈱ホリ電機☎045-933-9611まで。

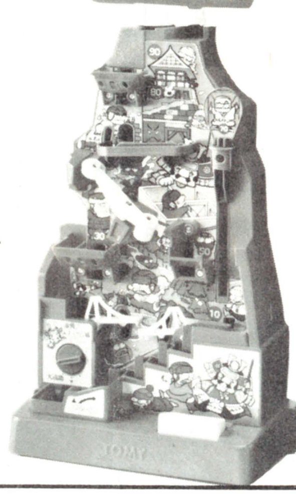
最近のファミコン界には、いわゆる〝名人〟と呼ばれる人がいっぱいいるけど、みんなもあーゆー名人たちのようにゲームがうまくなりたいなぁなんていつも思ってるんじゃないかな。だけど僕は指の振動でスイカは割れないし、ソースやしょう油びんだって動かせないし……とガッカリするのはまだ早い。この『ゲームリピーター』は、キミがプレイしたゲームを確実に記憶して、再生してくれる。つまり何度も自分の不得意な部分をリピートして練習できるしかけになってるわけ。偶然出来た秘技だって、きちんと録音しといてくれるから、とっても便利だよな。あとは録音に必要なカセットテープレコーダーとジョイスティックさえあれば(もちろんファミコン本体もね)、きみも○×名人になるのは夢じゃないってわけさっ!!

ゲームリピーターって何だろう？

やったぜ風雲たけし城!!

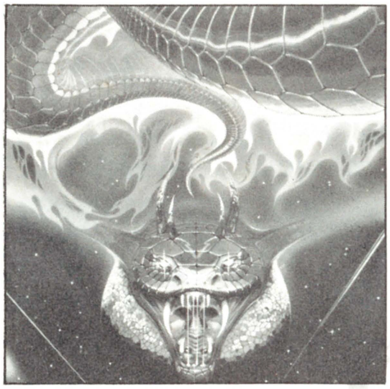


痛快なり行きゲーム、「風雲たけし城」は、㈱トミーさんから3,800円で、絶賛発売中なのですよ皆さんっ!!



ビートたけしさんといえば、テレビで有名な元(?)漫才をやってたタレントさんだとゆーことは皆さん知っていますね。そのタレントさんが、『風雲たけし城』という番組に出ていることや、新作ファミコンゲームの企画なんかもしちゃってる人だとゆーことも、もちろん知っていますね。だけどここにひとつ、きみも知らない新しいたけしゲームの情報があるのだ。それがこの『風雲たけし城』なわけだけど、ピンボールがタテになったみたいなこのゲーム、プッシュボタンを押しながら、金属ボールをゴールまで運んでいくってもの。簡単そうに聞こえるけど、やってみるとナカナカむずかしくて、楽しい。きみもまずはこっちのゲームで、指鍛練してみない？

耳でサラマンダ！



「オリジナル・サウンド・オブ・サラマンダ」は1,000円で12月16日発売予定です。(㈱アポロン工業)

『サラマンダ』、正しくは『沙羅蔓蛇』だと、ビデ通のハマムラさんに(担当編集者なのだ)言われてしまったが、だからその『沙羅蔓蛇』がどーしたのかと言えば、オリジナルゲームミュージックがカセットで発売されるというお話なのだ。全ステージBGM、オールパターンクリアーのBGM、ゲーム中の発射音、〝Speed up〟等の音声ももちろん入って、なんと1,000円。これはやっぱりお買い得なんじゃないかなっ？　ちょっと前にでた『オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス』につづくスペース・ミュージック第2弾として、アポロン工業さんから発売される。最近のアポロンさんは、本当にゲームマニアの喜びそーなサウンドを提供してくれるのでウレシイ!!

ファミ通にはがきを出したまえっ!!

●私たちファミコン通信のスタッフは、どーしても君やあなたのおたよりが欲しい。わがままといわれようが、貪欲といわれようが、なにがなんでも欲しいのだ。だからおたよりください。待ってます。あなたの意見が聞きたいの。ファミ通は最高だぜというオセジから、バカヤロー的な素直な意見まで、すべてをドーンと受けとめよう。さあ、こいっ！　カモーンだぜ。ちょっとでも伝えたい気持ちがあるのなら、ほら、今すぐポストにむかって全力で走れ！

①表面は読みやすい字で、はっきり書こう。

②裏面アンケートは、おもしろかった記事に○をつけよう。

③編集者へのおたより欄はフリースペース。何でも好きなこと書いて送ってね。

④人気投票はTOP20の大切な資料になるところ。必ず自分の大好きなソフト名を書こう。抽選で50名にファミ通グッズを送りまーす。

オセロゲームでアソビましょ！

『オセロ』をやってトランプをもらおう。と、トートツに言ってもわかんないだろーな。こんど河田さんから『オセロ』が発売されたのは知ってるよね。その発売を記念して、トランププレゼントをしてくれるのだ。

応募方法は、①レベル3でコンピューターが不利になったときにおこる事を書くか画面写真を送る、②レベル4まで行ったあとでてくる隠れ面レベル5の画面写真を送る、どちらでもOK。抽選で500名に、ファミコントランプが当たるぞ!!



あて先は
〒160 東京都新宿区百人町 4-9-4
㈱河田商品部「ファミコントランププレゼント係」
(締め切りは12月10日)

直筆サイン入りべーしっ君カップ！

はい、みなさんこんにちは。ここでみなさんに耳よりなお知らせがあります。それは、それはねっこの写真の〝べーしっ君カップ〟と〝べーしっ君ケシゴム〟をペアで20名様にあげちゃうぞとゆーことなのだ。しかも、しかもだぞっ、この〝べーしっ君カップ〟には、なんとあの荒井清和大先生の直筆サインが入っているのだよ。これはべーしっ君ファンなら持ってなきゃ恥だぜ。欲しい人は12月5日までにインフォメあてに応募してね。



⬆これが〝べーしっ君カップ〟。お金じゃ買えない価値があるな。



➡これが〝べーしっ君ケシゴム〟。よく消える!?

もひとつたけしネタで失礼っ！

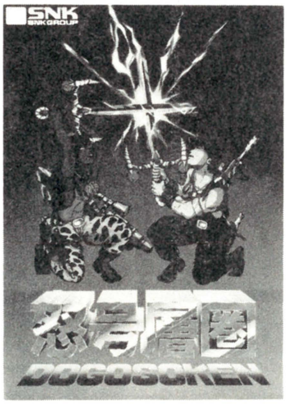
ひきつづき、タレントのたけしさんのお話です。みんなよく知ってる『たけしのスポーツ大将』の中にでてくる〝球道くん〟が、オモチャになって発売されたぞ。まぁテレビの球道くんのミニチュア版だと思ってくれればヨイ。ボールをセットすると、球道くんが腕をビューンとふるって、タマを投げてくれる。それをきみが、セット内のバットでパキーンと打つ。なんて楽しそーなんでしょう!! やっぱりこれからは冬になっちゃって外で遊ぶのはちょっとなーなんていう寒がりキッズ達にはこれしかないよな。ストレス解消にも役立ってくれそーだしファミ通編集部にも1台欲しーなぁー!!



いまや「球道くん」は、お茶の間のアイドル。一家に一台、ぜひおすすめしたいね。(㈱トミーより3千円で発売中)

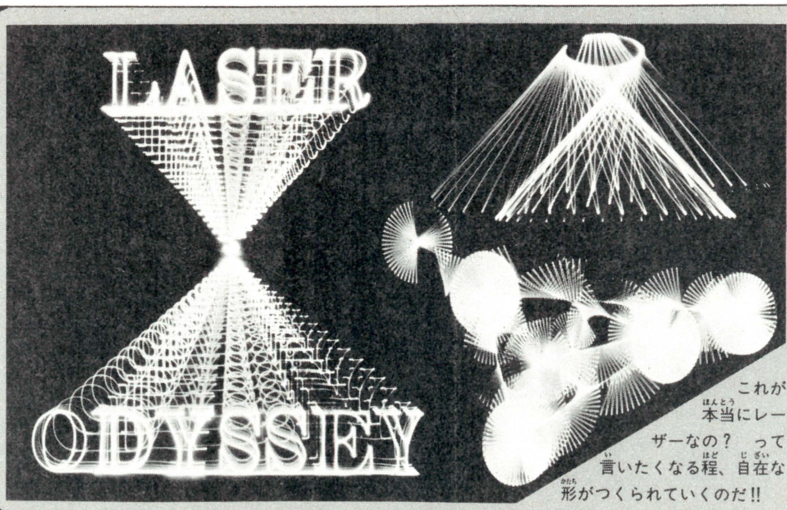
ポスター欲しい人この指トマレっ！

ビデオゲームファンなら、みーな知ってる(はず)の『怒号層圏』。キミはもうプレイしたかな？ いっぱい武器を選べたり、パワーアップできたりして、ナカナカおもしろいんだよな。とゆーわけで、(どーゆーわけなんだっ!?)この『怒号層圏』のジャンボポスターを20名様にプレゼントしよーじゃないか。欲しい人は、はがきに『怒号層圏』をプレイした感想を100字以内にまとめて、インフォメあてに応募してちょ。締め切りは12月5日必着。



うーんカッコイイ、やっぱりこーゆーポスターを自分の部屋のドアの内側にはりたいよな。 (提供SNK)

レーザーの世界へようこそ……！



これが本当にレーザーなの？ って言いたくなる程、自在な形がつくられていくのだ!!

テクノアート＝科学と芸術の結びついたもの。言葉ではわかっていても、自分の目でみないことには、どういうものがテクノアートなのか、いまいち理解しにくいよね。ここで紹介する『サンシャイン・レザウンド』は、テクノアートの中でももっとも親しみやすいレーザーとコンピュータサウンドがドッキングした未来感覚のパフォーマンス。ファミコンとは一味も二味も違うコンピューターの芸術を、一度きみにも観て欲しいな。

●池袋サンシャインシティプラネタリウム
●12月30日(火)まで
●大人800円 小人500円
●問い合わせ ジャパンアートプロ ☎03-464-6436
サンシャインレザウンド ☎03-989-3306

『ドラゴンクエストII』に応援歌が登場!!

早耳なキミなら、もうあの『ドラゴンクエスト』の第2弾が、12月下旬にエニックスから発売される予定だって知ってるよね。その『ドラゴンクエストII・悪霊の神々』に、なんとプレイヤーを応援してくれる素敵な歌が登場した。

歌っているのは牧野アンナちゃん。この歌『Love Song 探して』でデビューする。アンナちゃんはジャパン・インターナショナル・スクールに在学中の英語ペラペラっていう元気な女の子。ファミコンも、いろんなソフトで遊ぶけどやっぱり『ドラゴンクエスト』が一番好きなんだって。ナルホドね。

『ドラクエII』の中でこの曲のメロディーも流れるし、彼女自身が隠れキャラになったりするらしい。とにかくこの歌聞いてみよう。



⬅「Love Song 探して」でデビューする牧野アンナちゃん。昭和46年12月4日生まれ。今後の活動に注目しよう。







➡去る10月27日に六本木でレコーディングがあった。レコードは12月16日に㈱アポロン音楽工業から発売(700円)。

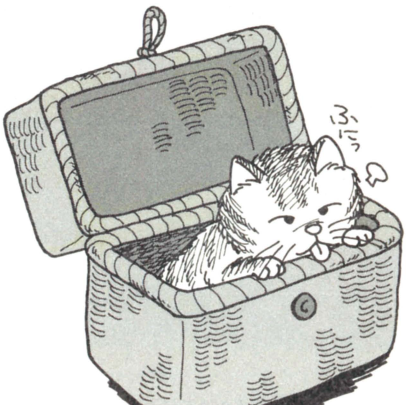
カセットプレゼントしちゃうよ

『ドラクエ』の話題をもうひとつ。と言っても『II』じゃなくて、オリジナルの『ドラクエ』のお話。このあいだ発売された『ドラクエ』のオリジナルゲームミュージックのカセットをプレゼントしちゃうよ。このカセット、編集部内でも大評判で、何度も何度も大音量でかけちゃったりして大変だったのだ。まだ買ってないけど、ぜひとも欲しいよーという人は、インフォメあてに応募してね。締め切りは12月5日必着、抽選で5名様に送ります。発表は発送をもってかえさせていただきます。



⬆「ドラクエ」ゲームミュージックのカセットは㈱アポロン工業さんからのプレゼントなのだ。

ごめんなさい



こんにちは、読者の皆さん、業界の皆さん、すっかりおなじみになってしまった、ごめんなさいのコーナーです。ではそろそろ……。

●11号78ページ『新着ゲーム通信』、『ザナック』の記事中で左の写真が左右逆に入っていました。読者の皆さん、及び㈱ポニーの皆さん、ごめんなさい。

●同じく11号84ページ『禁断の秘技』、『悪魔城ドラキュラ』の「ローソクが消えた」の記事内で2段目の写真が左右入れかわってました。読者の皆さん、コナミの皆さんごめんなさい。

と、いうところで今回はこのへんで失礼いたします。本当はまだあるんだけどスペースの都合上……。

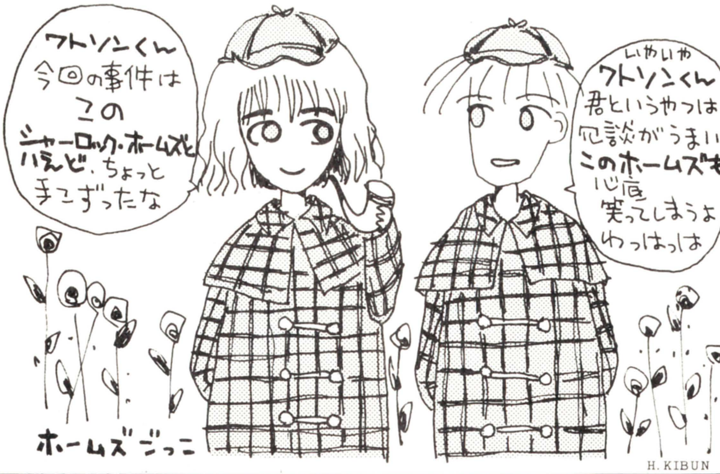


インフォメあてのおたよりは コーナー名をはっきりかいて 下のあて先まで送ってね!!

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション○○係

ファミコン通信 おすすメディア

年末、年始、おもしろいモノがドバーッと出てきてボクらとしては、とってもウレシイ！　オット、ファミコンソフトもだけど、メディアだってワンサカ。



BOOK 本



●ボクの女に手をだすな

桑原譲太郎
480円
集英社文庫

みな様、少年少女はモチロンのこと、『ファミコン・慇懃無礼』をヨロシクお願いしたいお父様、お母様、はては業界でのウケもサイコーの、あの『ファミ・バカコーナー』の小泉今日子センセイの主演、'87年正月映画『ボクの女に手をだすな』！　その原作なのだ、この本は。

もう小泉センセイが主演と聞いたら、ボクらファミ通としても、注目しない理由がない。

小泉センセイの映画主演は、『生徒諸君！』に続いて2回目なんだけど、今回の主人公、ツッパリ娘のひとみは活発で頭の回転も早いハードボイルド美少女という、小泉サンのキャラクターそのまま地でいくような役どころ。

原宿でトレーナーを売りながら暮らしていた天涯孤独の少女、ひとみは、12歳より前の記憶を失っていた。そんな一面を少しも感じさせずに明かるく暮らす彼女に、ある日家庭教師の仕事が舞い込む。米倉財閥の御曹子、進の話相手になってくれないか——やがて、心を開きあったふたりに伸びる陰謀の魔手。

一方、アメリカの殺し屋養成学校をトップで卒業したプロフェッショナル、キラー根本は、日本での仕事を依頼され、国際的な殺し屋としての第一声を母国であげようと入国。

ふたりのハードボイルドな冒険が同時進行し、やがてクロスする、痛快！　大アドベンチャー・アクションストーリー。来春の映画公開を待つもよし、待たずに一気に読むのもケッコウ。この本のおもしろさ、保証しちゃうぜ！



●ハワード・ザ・ダック

E・ウェイナー
440円
新潮文庫

これまた来春公開のルーカスフィルム製作の映画『ハワード・ザ・ダック』のノヴェライゼーションだ。アヒルのハワードが、地球を救うために大奮戦！　早くも話題タップリの映画だ。

ノヴェライゼーションってのは原作、というのとはチトちがう。知ってるかな？　もともとこの映画の原作というのは、アメリカン・コミックスなのだ。初登場は1973年！　ケッコウ古い奴なのだ、ハワード・ザ・ダック氏は。

アメ・コミを少しでも読んだ(見た)ことがある人はご存知のとおり、むこうのコミックスってのは人気キャラクターがそのまま本のタイトルになっている物が多い。巻頭に人気キャラクターの物語。そのつぎに、次期主役をねらうルーキーたちのストーリー。なんてカンジでならんでる。'73年にはそのルーキーのひとりだったハワード・ザ・ダックも'70年代なかばには大人気。'76年のアメリカ大統領選挙には、ハワードを大統領に！　ってキャンペーンも行なわれたぐらいなのだ。スゴイ人気だよね。コレは。

アヒルの国の文明都市で、ごくフツウに暮らしていたハワード・ザ・ダック。ある日おかしな力に引っ張られ、宇宙へ飛び出し、やがて地球のアメリカ、オハイオ州クリーブランドに。そこで知り合った売れないロックシンガー、ビバリー達のためにひと働き。そしてハワードと同じように地球にやってきた、宇宙の果ての邪悪な存在との戦いに……超アヒルの大冒険だ！

VIDEO ビデオ



●何かが道をやってくる

VHS、ベータ
ポニー
12,800円
カラー94分

特別企画：ティーンエイジャーの冒険を語る。出演：青少年評論家の金田健一(仮名)、編集者のK、近所の新ちゃん。

K　先生、今回は少年たちの冒険を描いた血沸き、肉おどるSFXスリラーが２本！
金　そうそう、十代は美しい……。
K　先生、若いころの思い出にひたっている場合じゃありませんよ。仕事してください、ビジネス、ビジネス。
金　ハッ、そうですね。まず最初は、あのディズニー・プロダクションが2,300万ドルの巨費をば投じて完成させた超大作！　ブラッドベリ原作の『何かが道をやってくる』です。
K　ブラッドベリですか、私も十代のころ、よく読んだんですよ。あのころは文学好きの美少年として近所の評判も高く……。
金　Kさん、Kさん、誰もあなたの思い出話なんてきいてませんよ。でも、確かにブラッドベリという作家は、読者ひとりひとりが想像する絵に差があって、映像化がとってもムズカシイ感じなんですけどね。
K　そこらへん、この作品はどうなんですか。
金　私などは、まず脚本がレイ・ブラッドベリ本人だ、というところで『へェ』と思いました。監督が『華麗なるギャツビー』のジャック・クレイトン、ってところで『へへェ』。ほんでもって全部見終わったところで『ホホゥ』と。
K　結局、どうなんですか、イライラするなあ。
金　よし！　合格。ってところですね、私としては、ウン。
K　12歳の少年、ウィルとジムの町にやってきたカーニバル。そのカーニバルに隠れた恐るべき魔物たちの陰謀と暗躍を、ウィルとジム、そしてウィルの父親がうちくだくまでを、イマジネーションたっぷりのエピソードをまじえてくりひろげられるアドベンチャー！
金　そう、原作の魅力そのまま、あるいはそれ以上の見どころをプラスした夢と幻想の一編。
K　十代以上の方もぜひ、どうぞ。

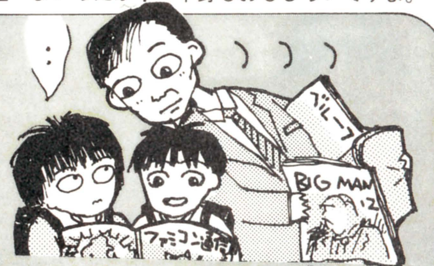


●ヤング
シャーロック
ピラミッドの謎
VHS、ベータ
CIC・ビクター
14,800円
カラー107分

K　ほんでもって次の作品は。
金　ヤング・シャーロックですね。ピラミッドの謎。よーするにシャーロック・ホームズの若いころの冒険、てワケです。
K　夏には欠かせませんよね、コレ。
金　スリルとサスペンスでゾクゾクしますね。
K　は？　はあ、私はやっぱりメロンが好きです。私の家じゃ夏にはコレを冷蔵庫に欠かしたことはありません。
金　それはシャービック。
新　……ガチャン！
金　ホラ、Kさんが大ボケしてるから、新ちゃんがコップ落としちゃいましたよ。大人になったホームズの大推理劇とはチョイとちがって、若いホームズはスリルとサスペンスに満ちた大活劇！　てワケです。
K　英国紳士、シャーロック・ホームズも、若いころはムチャクチャやっとったってワケですね、ナルホド、ナルホド。
金　ずいぶんとブッチャケた表現ですね。舞台は1870年のロンドン。少年シャーロック・ホームズは、クラスメートのワナにはめられて退学処分。おなじころ、恩師、そしてガールフレンドのエリザベスのお父さんでもあるワックスフラッター教授が死亡。警察の自殺という判断が信じられなかったシャーロック、ワトソン、エリザベスの３人は捜査を開始する。謎の連続殺人に挑む若きホームズたち！
K　ほっといたら先生、いくらでもしゃべりますね。これは製作総指揮がおなじみスピルバーグなんですね。おもしろそうですね。
金　指揮がスピルバーグなら、監督だって『ナチュラル』のバリー・レビンソン。脚本は『グレムリン』、『グーニーズ』のクリス・コロンバス。SFXは、あの有名なILM。どうだっ！
K　ワー、私はごーかなスタッフに弱いんです。
金　まいったか！　中身もおもしろいですよ。

ファミコン 慇懃無礼

Oh Condesending



ファミコン・おとっつあん、集まれ

ほれ！　そこの道行くお父さん。実は、ファミコン好きなの、知ってるんですよ！　ということで、今回は、ファミコンお父さんを募集します。

まず初めに。実は、この慇懃無礼のコーナー、今回が最終回。次回からは、以前のように、このスペースが東京ディズニーランド・インフォメーションになります。ということは、募集しといてコーナーなくすとはコノヤロー、にはなりません。お送りいただいたおたよりは、すべて目を通して、まとまったところで特別にページを取ってみたいなあ、と、かように考えている次第でございましてね──なんて前置きが長くなりましたね、すいません。

ところで、世の、この『ファミコン通信』をお読みのお父さん！　元気にやってらっしゃいますか？　お父さんの立場でありながら、こうしてこのページでお目にかかれるなんて、きっときっと、お父さん、顔色もよくてツヤツヤのピカピカのことでしょう。「おう、正夫。プロレス買ってきたぞ。いっちょやるか」、「お父さん、正夫は明日、書き取りの小テストなんですよ」、「まあちょっとぐらいいいではないか、ハッハッハ」こんなお父さんなら、最高ですね。ケジメがちゃんとつけられれば、少々ゲームに興じてもいいじゃないか！　という考え方は、必ずやお子様を大成させることでしょう（たぶん、です）。

ご自分でファミコンをいじられて、お子様もファミコン・ファンというお父さん。卒直なご意見、お聞かせいただくわけにはまいりませんか？　現場での（!?）ファミコンは、お父さん方にどのように考えられているでしょうか？

おたより、このコーナーにお待ちしています。

ゲヱセン上野の以下同文 ファミ通のゆめのしま☆

おちるおちるおちおち音頭ア、ソレ！（このネタがわかる人は……）いやあ、前回は落ちちゃってスマンねえ。おそらく、大部分の読者はキラレた、と、思ったのではないかな？　パーティー開いて、ドンチャン騒ぎした連中もいるかも知れんな。だが、その考えはアマイ。ついに１Ｃになったが続くもんは続くのだ。私はといえば、ひさしぶりのプログラムで頭がトーフになってしまったため、80, A7, B7, AF, CA, 00, 00, 33, 33, C7だ。

Q『沙羅曼蛇』が欲しいのですが、いくらくらいするのでしょう？

ぼくは『沙羅曼蛇』狂である。前の日曜日も、７キロもあるゲームセンターまでやりに行った。が、それより、直接買って自分の家でやったほうが安心できると思う。どうしたら手に入れることができるでしょうか？　あと、値段はどれくらいするのでしょうか？

千葉県　オヤマンダ

A そうか、しょうがない、とゆうわけで、ビデ通の影の頭領といわれてるFE浜村先生におうかがいしてみた。

「うーん、ちょっとわからないなあ、コナミさんに電話して聞いてみるね」

待つこと４日、ついに答えが返ってきた。

「もう新品はないんだって、それでねー、コナミさんとこでは直接販売してないから、『コインジャーナル』なんかを見て、中古買うしかないとゆーことだそうです」

「そうですか……で、お値段のほうは、おいくらぐらいなんでしょうか？」

「そうですねえ、業者にもよるでしょうが、今なら筐体込みで――あ、これがなんか専用の筐体のようなんですけどね――安いところで20万円くらい。だいたい24万〜25万円くらいが相場のようですね」

「どうも、いろいろお手数をおかけいたしまして申しわけございません」

「いえいえ」

ファミ通編集部はハイソサエティーの集まりなので、このような丁寧な口調での会話は日常茶飯事なのである。まちがっても、「おでんのクシがコメカミに刺さって死んじゃったよ、ヴァハハハハ」などのお下品な話は、たまにしかいたしません。

ところで、『コインジャーナル』とは何ぞや？　と思ったりなんかしなかったかい？　私は思ったよ。そこで今度は業界通のTACO.X氏にたずねた。

「ねへ、『コインジャーナル』って何？」

「あーんと、業界誌。その手の業者のページがどっとあるンだ」

「ふーん」

「それと、『コインジャーナル』って、普通の本屋じゃ置いてあるとこ少ないから、大きな本屋回ってさがさないと手に入んない」

「ふーん」

「あと、未成年とか個人だと売ってくれないトコもあるから。それにみんな通販だから送料もバカにならないし……。それより近所のゲームセンターのオヤジに『売ってくれ』っていって買ったほうが手っ取り早いかも知ンないね。それでもダメならあきらめるっきゃないな」

そうかー、そんなもんなのかーと秋の夜長、目をしばたたかせながら白い原稿用紙に向かう上野なのであった……。

Qぼくは、ファミコンで感動すると、体がふるえます。

ゲヱセン上野様こんにちは。創刊９号の以下同文を読んでいたら三半規管にグッときて、救急車を呼ぶはめになってしまいました。こんなことはどうでもいいのですが、ぼくのなやみを聞いてください。ぼくは、ファミコンで感動すると、体のふるえがとまらなくってトリ肌がたってしまいます。

東京都　小野勝徳

A へえー、なになに……？

「たとえば、『ドラクエ』をはじめてクリアーしたとき、『ボンバーマン』を１面からやって50面をこしたときと、『グラディウス』を４周したときと、『スタソル』を16ステージクリアーしたときなどです。『ワルキューレ』をはじめてクリアーしたときは、あまりふるえなかったのですが……？」

イラスト指南

普段からまじめじゃないのに、それに輪をかけてまじめじゃないのは、バカだね。ま、そーゆーことでイラスト指南なわけだね。最初は東京都の長島孝樹のイラスト。はじめヤマログあてかなーと思ったのだが、あて先に以下同文て書いてあるから、こっちに来たのだなーと思って、わけがわからなくてよい。大阪府の雪丸忍からはロバート・F・鈴木™博士のイラスト。本人嫌がってたけどね。



東京都　長島孝樹



大阪府　雪丸忍

べつにいいけどねー。ずーっとふるえてるわけじゃないんでしょー？　じゃ、大丈夫だって、病気じゃないよ。でも、どーして『ワルキューレ』のときはふるえなかったの？　と、私はやけにつっ込みたくなってしまう。ねー、どーしてどーして!?　とかやろうと思ったけど、やっぱりやめた。イガイな展開をむかえるとコワイから。

でもさあ、すごいねー、『グラディウス』を4周とかねえ。ファミ通にアルバイトしに来ない？　ええっ？　11歳なの？　じゃだめだなあ、オシいなあ、いい腕持ってんのになあ。あと、すごいと思ったのは、ひとつのゲームをアキないでずーっとやってられるっての。私なんか、自慢じゃないけど、『スーパーピットフォール』とか、『ラムのウエディングベル』とか、まあ、なんでもいいけど、1分持たないよ。死んじゃうと、「あーやだ、もうやめっ！」とかいって電源切って、『ドラキュラ』を始めてしまう。今、2周めなんだけど、むっずかしくって、まだ、ドラキュラのところまでいけないって寸法さ。

みなさんは、私のよーなアキっぽい性格にならないよーにしましょうねっ！

Q 『メディア・バーン・ライヴ』は買ったほうがいいでしょうか？

今、私は『メディア・バーン・ライヴ』を買うかどうか迷っています。レコードも欲しいが、ファミコンソフトも欲しい。しかも、『メトロクロス』が発売されるとわかったからには、キッパリとソフトをあきらめるわけにはいかないのです。やはり私は『メトロクロス』も欲しい！　うーん、どうしよう。　東京都　倉持亮一

A

えー、「メディア・バーン・ライヴ」とゆーのは、坂本龍一のアルバムのタイトルのことでありまして、私は持っておりまする。「私はうれしい！　何がうれしいかって、上野氏が坂本龍一教授を評価してくれたことですよ。何を隠そう（別に隠すこともないけど）、私も坂本教授の大ファンなのです。日本にアーティストと呼ばれる人は多かれど（単なるアイドルのくせに自分をアーティストだといってる某H田M子みたいな者もいるけど——おっと素人がこんなこといったらマズイか）、真のアーティストと呼べるのは坂本教授だと信じて疑わない私です。アイディアの豊富さといい、才能の深さといい、教授の曲はコピーできても、その本質をマネることのできる人などいないでしょう」

こらこらこら、そこまでいいとわかっていながらなぜ『メディア・バーン・ライヴ』を買わん!!　『メトロクロス』と両方買っちまえばいいでしょーが。私なんか、発売日に買ったからポスター貰っちったよ。どんなもんだい!!（別に私はMIDI INCのまわし者ではないぜ）。H田M子さんもねえ、ゲイリー・ムーアか誰かからギター貰ったんでしょ。で、ブライアン・メイか誰かに曲作って貰うんでしょ。んでもって、昔、○○○○○で落ちたんでしょ。まあ、現在は成功をおさめてらっしゃるみたいだから、いいんですがね。

それはそうと、この頃、坂本龍一に関するおはがきがボチボチ来てるんですねー。いやあ、ファンが結構おるんで、私は安心したよ。完全に自分の世界で原稿書いてたから、スカったらどーしよーとか思っていたわけ。思えば、8年くらい前からファンなんですよねー私は。越美晴の「きまぐれハイウェイ」のB面の「5月の風」（だったかな？）のアレンジやってたとか、なぜか知ってますからねー。えーと、そんなとこですね。



ゴクラクトンボ斉藤の 極楽人生

人の住む所、ゴミが出る。水曜日はゴミの日だ！　てなわけで、意外に知られていないのが大ゴミ処理場の内部である（知ってるほうがおかしいともいう）。

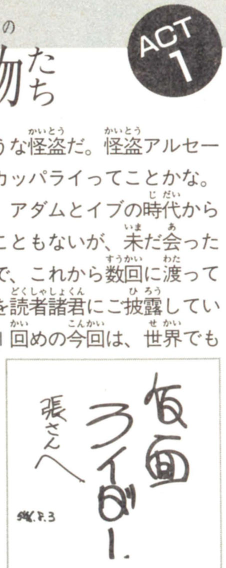
あのメトロポリス東京にも町田という閑静な街があるのを知っているだろうか？　そう、あの「江森陽弘モーニングショー」でおなじみの（昔の番組です、上野注）……あの江森さんが住んでいるあの町田である。そして、その町田の街のはずれに大ゴミ処理場は存在した。

私がそこに出入りするようになったのは、第3期増場工事というのがきっかけで、いわゆるトビ職として工事に参加していたのであった。まあ、処理場としてすでに動いていたわけだから、とにかくクサイ。いそいでフロに入っても、まだくさい。あわてて布団に入り込んで翌日まで待っても、やっぱりくさい。そのまま外に出ようものなら、みんなのつまハジキってなものである。

さて。その内部であるが、もっこしいってカッコイイに尽きる。縦横に走る大小のパイプといい、各部へ通ずる階段といい、シブイ形のボイラーといい、大友克洋のマンガのようなのだ。当然映画のロケに利用したのはいうまでもない。えっ??　あれですよ。いわゆるクサイ映画ってヤツ！

アルセーヌ鈴木の 美しき獲物たち ACT 1

私は解答、いや解凍、違うな怪盗だ。怪盗アルセーヌ鈴木。ひらたくいえばカッパライってことかな。アルセーヌ・ルパンとは、アダムとイブの時代から考えれば親戚といえないこともないが、未だ会ったことはない。そんなわけで、これから数回に渡って私の有数のコレクションを読者諸君にご披露していこうと思う次第だ。まず1回めの今回は、世界でも数点しかないといわれる仮面ライダーのサインをご紹介しょう。私はこれを手にするため、毎日のように後楽園ゆうえんちへ通った。ところが、そんなある日!?　つづく



連載小説 地球防衛隊 桂木春夫45歳
家のローン・息子の進学・老後の不安

天高く飛ぶヒバリのさえずりに、春夫は空を仰いだ。

「あれから何年経つだろう」

あのいまわしい事件は、春夫の心に深い傷跡を残した。そして、それは、春夫に地球防衛隊への入隊を固く決意させたのである。

十五年の歳月を経た今、春夫はようやく過去を思い出に変えられそうな自分に気がついていた。

「オレがここまで強くなれたのも、アイツのおかげかも知れないな……」

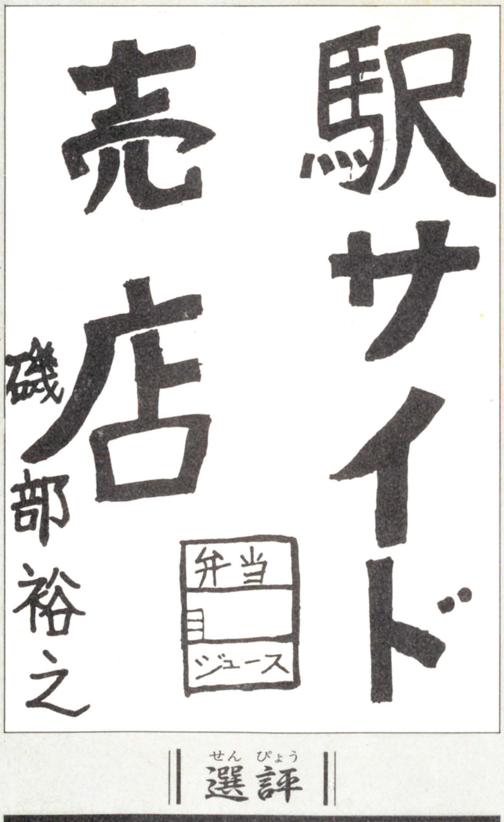
さまざまな想いを胸に抱きながら歩く春夫のはるか前方に突如、河馬の大群が現われた。ふと、気がつくと、体中、河馬の足跡だらけの春夫がそこにいた。

ファミ通町内会

お習字するのココロ

前々回から始まった『お習字のココロ』は、ここに『お習字するのココロ』と改題して再スタートすることを宣言するのだっ。パンパカパンパーン!!　とゆーわけで3回目のお習字コーナーを始めるわけだが、キミたちの労をおしまない努力には、アタマのさがる思いがすることだなあ。編集部には、毎日約500通もの、スミのカホリのただようおはがきがとどいているぞ。人間、精進だな。

最優秀作（1ばん）



選評

今回の最優秀作品、つまり1等賞はこの作品に決定だ。ふでじゃなくてサインペンで書かれてることなんか、この作品のインパクトにくらべたら、とるにたらないことなのだ。オシャレなさし絵もかわいらしいぞ。

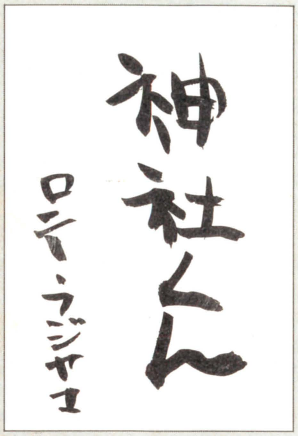
準優勝（2ばん）



選評

かつてセイロンと呼ばれていた、インド洋にポッカリ浮かんだ楽園。それがスリランカだ。お紅茶のとってもおいしいやつを製造しているのもここね。おはがきのなかに、ひとときの夢をみさせていただきました。

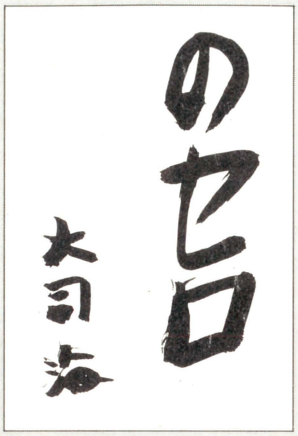
佳作その1



選評

ファミ通編集部には、仏教徒もヒンズー教徒もクリスチャニアもひとりもいないが、なんでかしらないけど、お正月には必ず、初モウデだけはかかさないという人間が、ふたりはいる。そこんとこをスルドクついた佳作だな。

佳作その2



選評

キョーハク状めいたおはがきで、編集部は一瞬ソーゼンとしたじゃないか。コラ。コラ。つまりこれは『オセロ』のダジャレなわけね。だったら最初っから、そーいってくれてもいいじゃない。「の」だけひらがながいいぞ。

佳作その3



選評

このお習字は、他に、約5人の若者からもとどいていた。そのなかから、このふぢわらくんを選んだのは、単にふぢわらくんが女の子だからなのだ。ボツになった約4人の若者のみなさん、どーしてキミたち男の子なの？

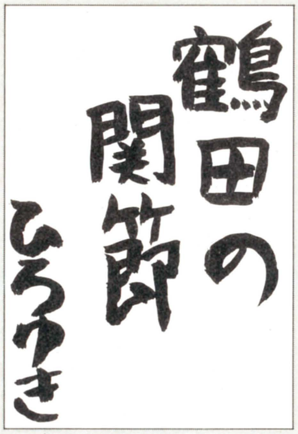
佳作その4



選評

『ソロモンの鍵』ねたは、ケッコウきてたけど、なかでもいちばんてきがよかったのが、この作品だ。ソロモンがホルモンはいいけど、鍵が店になっちゃったところが、この作品のスゴイとこだよね。ゴーインさがよかったね。

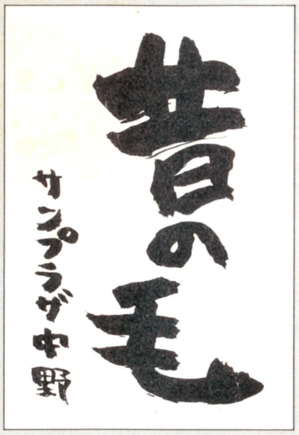
佳作その5



選評

ファミ通の人間でハマちゃんてーのがいるんだけどね。この人は、まだ若いんだけど、メガネかけてて関西出身なのね。でね、㈱ナムコなんか担当してんだけどね。「ちがいますよー」とか言って、プロレスファンなんだ。

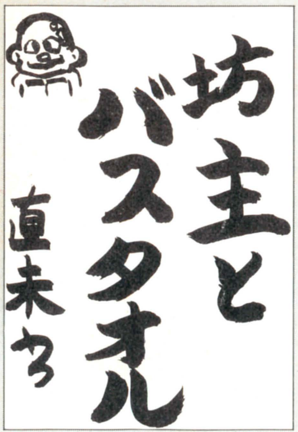
佳作その6



選評

『六三四の剣』はよかったなー。トイチつー犬がサイコーだったよね。ファミコンのゲームでいろんなキャラクターが出てくるけど、あの犬は、もうホントーにカワイかったよな。で、「昔の毛」って、どーゆー意味なんだろう。

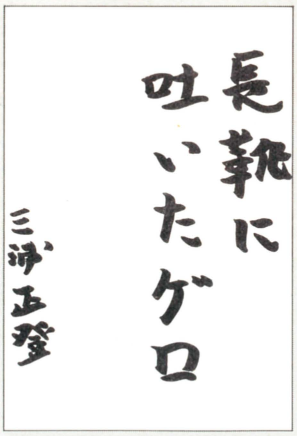
佳作その7



選評

ま、フツーの人だったら、このお習字が何をイワンとしてるかなんて、わかんないんだろうね。キミはわかった?「坊主とバスタオル」でしょう。さあ、どうだ。さあ、どうだ。解答はですね。「ゴーストバスターズ」だ。

佳作その8



選評

お下品なお習字はいけません。お下品なお習字は、お習字の品格を下げてしまいます。ですから、お下品なお習字は、これで最後です。もし送ってきたって絶対にのせませんから。いいですね。お下品はダメですよお下品は。

論外その1



選評

いなばくん、おてがみありがとう。キミのいうとおり、秋はほんとうに読書するには、うってつけの季節ですね。天高く馬肥ゆる秋。窓辺のソファーにねころんで、サリンジャーでも読んでいたいですね。じゃ、またね。

お習字しなさい!

ふでを手にとり、まっ白なおはがきを見つめるとき、私どもはすっかり清い体になるのです。そして、まっ白なおはがきに、まっ黒なふで先がふれた瞬間、清い心になるのです。

●あて先　お習字するのココロ係(必ずはがきでねー)

輝け!! ファミ通クイズ・格言ボツなのよ大賞

用意はいいかい。『クイズ・格言』コーナーを始めるぞ。編集部には、あいも変わらずたくさんのボツおはがきがとどいている。この調子だと、天皇在位60周年記念金貨の人気を上まわるほどのボツが出るイキオイだな……？

クイズの部

問題　いつもうっとりしているキャラは？

答え　忍者ウットリくん（神奈川県　清水孝一）

評　ハットリくんってゆーのは、アレお面なの？　表情をあんまし変えないから、ブキミなんだよね。でも、このクイズはちがう。本田美奈子ちゃんのおヘソなんかに見とれてるハットリくんてステキだ。

問題　『怒』の主人公はだれでしょう。

答え　いかりや長介（大阪府　村井義尚）

評　いまだにくるドリフターズねた。キミたちは、そんなにドリフターズが好きなのか！　そーゆーことなら、ずっとそーしてなさいっ！ついでにゆっとくけど、荒井注のことも忘れちゃイヤよ。おねがい。

問題　毎日グラついているジュースは？

（福島県　松田和志）

評　今回は、作者の松田のことを思って、あえて答えを載なかったぞ。いいか！　こんなに答えがすぐわかっちゃうよーなクイズなんか送ってくんなよっ。あんましだから、松田には500ガバスも送るぞ。

問題　しょうゆをこぼしたキャラは？

答え　小ボス（群馬県　三浦洋亮）

評　なさけないくらい、ワビしいお答えだ。しかし、このなさけなさが今回のボツにつながっているのだ。おメデトウとゆわしてもらおう。さて、『メトロイド』のマザーブレインは、とっても強いですね。

格言の部

たまねぎをかぶったサムス

山形県　設楽啓一

評　見えないんだよなー、たまねぎには。見えるか？　あれが。どっちかっていうと、たまねぎじゃなくてアワビだよね。そんなわけだから、もうちょっとベンキョーしろよな。もう来ちゃダメだよ。

ふっとむなしい無敵モード

神奈川県　堀輝行

評　メーカーのみなさん、読んでますか？　どーですか、いい句でしょ。無敵モードってのは、最初はうれしくてバンバンやっちゃうんだけど、あとでこう、むなしくなってくるんですよね。そこなんだなあ。

おワルキューレばすべてよし

東京都　樋口真理

評　ウマイっ！　いいよっ。笑点だったら座ブトン２枚はイタダキだね。いかんせん、意味がない。これはコマったものだ。意味のない格言は、まるで意味のないクイズのようだ。だからボツなのね。

苦しいときのターボだのみ(アスキースティックⅡターボ)

大分県　森山正晃

評　最後の格言は、我が社から発売されている〝アスキースティックⅡターボ〟をあつかったものを選んでみました。〝アスキースティックⅡターボ〟は、とても使いやすいと、あらゆる業界で評判です。ええ。

ボツになりたいやつはドーンとこい！

ハナ血がピューと出ちゃうくらいのボツを、私たちは待っているのだ。おはがきが採用された人には、最高2,000ガバス、最低でも50ガバスが、自宅までとどくしかけになっている。さあキミも、ご自宅のポストが、ガバスの重さで倒れてしまう身分になろう！

●あて先
ファミ通クイズ・格言ボツでもいいよーん係

ゲーム用語の基礎知識
(改題予定アリ)

また安直な企画を始めるのだ！（こーやって自分のクビをしめるんだよね)。えっと、ゲームに関する専門用語を解説するコーナーだな。ここにあげた例は、すべてファミ通編集部でも、実際に使用されてるものばかりなのだぞ。

安藤くん



アンドアジェネシスからきたことば。ゲームのヤマ場になると出てきて、プレイヤーをコマらせるやつのこと。どんなゲームにも使える。(例、「この次のエリアに出てくる安藤くんはシブトイよ」)。

くそゲー

青少年諸君は、あんまり使ってはいけないことば。一般に、目をおおいたくなるようなゲームをさして使用する。(例、「おまえ、あんなくそゲー買っちゃったの？」)。しつこいようだが、青少年諸君は使ってはいけない。

本人

プレイヤーの自機のこと。上品な家庭で育った人は、なるべくこのことばを使ってほしい。(例、「ボクの本人はあと何人残ってんのかなあ」)。なお、パワーアップして最強の装備になったときは、特別に「超本人」とも呼ぶ。

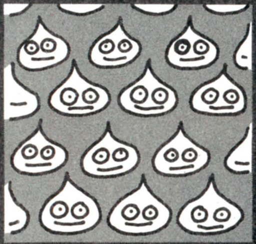
かたい

たくさん射ちこまないと破壊できない敵キャラをこう表現する。かなり通ぶった表現なので、はっきりいってシロウトにはキク。(例、「あー、この安藤くん、異常にカタイぞ」)。ゲーム好きのギャルの前で、なにげなくつぶやいてみよう。



おもい

1画面中にたくさんのキャラクターが出現したため、スピードがキョクタンに遅くなること。(例、「ウーン、おもいなー、イライラするぜ」)。一般的に、ゲーム中おもくなるよーなゲームには、くそゲー*が多い。



＊ファミ通13号67ページ　くそゲー参照。

目がチカチカする

ゲームを3時間以上やり続けたときなど、目が疲労してチカチカする状態をいう。(例、「くそっ、目がチカチカするぜ」)。回復には、ゲームをいったん中断するか、または、目をつぶり寝てしまうのが効果的といわれている。

宛て先
ゲーム用語の基礎知識係

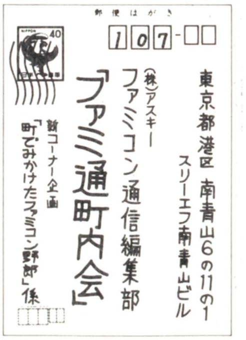
大募集のしおり

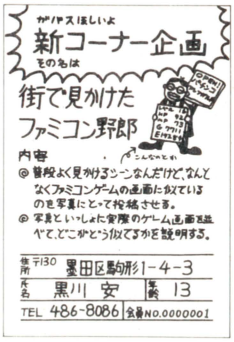
キミのはがきが町内会を作る！

ファミ通町内会は、読者から送られたはがきによって作られる読者のページなのだ。キミたちが送ってくれるはがきの1枚1枚が、この町内会のコーナーを作っているのだ。今までにあったコーナーへの応募はもちろんのこと、町内会クイズ、格言、新コーナー企画、そのほかとにかくおもしろければなんでもいい。キミたちのアイデアをはがきに書いて、編集部までどんどん送ってくれ！

はがきの書き方には特別なルールはない。思うままに好きなことを書き並べてくれればいい。たとえば新しいコーナーを企画するなら、自分だったらこんなタイトルにしたいとか、どんな内容にするとか、どんなビジュアル（写真やイラスト）を揃えるとか、自分が必要だと思うことを箇条書きにすればOKだ。

採用されたはがきには、そのおもしろ度にあわせてガバスチケットを最高5,000ガバスまでプレゼントするぞ。秘技はちょっと見つけらんないけど……、ってキミ。どんどんはがきを送ろう。キミのアイデアが町内会のページになって、しかもガバスのプレゼントがもらえる。一石二鳥の楽しみだと思わない!?





ファミコン通信 LETTERS 伝言板

こ のあいだ、学校へぼくがガバスを持っていってじまんしていると、先生がきて、「そのいじっているものをだしなさい」と言われた。そしてビンタをしたうえに、ガバスを燃えるゴミを入れるところにすててしまった。ひさんすぎると思いませんかーっ？　（高名昌島氏）

燃えるゴミかあ。あれってわけて出すのめんどーなんだよね。カップラーメンの、カップは燃えるゴミじゃないよな。つつんでるセロファンみたいなのは燃えるよな。でもビニールは燃えないゴミに入るって、大家さん言ってたんだよな。

だけどガバスは燃えるゴミだな。紙でできてるし。でも燃やすと有毒ガスが出るんじゃないかな。特に5ガバスなんて、右側のイラストのあたり、すーっごく有毒っぽい気がするんだよねえ!?

ひとりぐらしがイタについてない編集者

フ ァミ通のおぼっちゃまとウワサされてるのは、ゲヱセン上野こと、上野利幸さんだろう！(あたったら500ガバスだからね) 理由はレーザーディスクとかもってるからです。

（東京都　植木しづよ　？歳）

ゲヱエン上野は、おぼっちゃまではなく自分の力でお金をかせいでレーザーディスクなんかを買ったのです。彼はまじめな勤労青年です。

それから他にも何通かおぼっちゃまゲーマーは「原冬樹」君だろう、というはがきがきていますが、この答には編集部一同首をひねっている。なぜなら編集部の人間だれ一人として、この「原冬樹」という人を知らないからです。「原冬樹」君が、どこの誰だか知っている人、編集部伝言板係まで詳しいことをお知らせください。

さて、真のおぼっちゃまゲーマーですが残念ながら、正解者はいませんでした。皆じっくりファミ通を読まなきゃダメですよ。勉強ぶそくだなあ。きっと『アルゴリズム相談室』なんか読むと正解がわかると思うけど今から応募しても遅いんだからねっ!!

おぼっちゃまゲーマー担当の編集者

ぼ くは、月のおこづかいが500円で、このままだと下を向いてお金をさがさないとファミコン通信が買えなくなってしまいます。おこづかいがあがる方法を教えてください。（千葉県　吉村聡　11歳）

お母さんの肩をたたき、お父さんの足のウラをふんであげ、食事のあとかたずけをだまって手伝い、テストでいつも100点を取れば、おのずとおこずかいは上がります。

下をむいてお金を探して28年間生てきた編集者

フ ァミコンをしていても宿題をやっていても、ファミ通を読んでいても、日曜日の８時になるとＮＨＫの『いのち』を見てしまうボクはばかでしょうか。

（北海道　山岡智和　11歳）

ファミ通のスタッフの中には、なんと徹夜で仕事したよく朝でも、必ず８時15分になるとＮＨＫの『はね駒』を見ていたという人がいます。ちなみに『都の風』になってからは、お昼の再放送を見ているそうです。

なぜか毎日１時になると『いただきます』を見てしまう編集者

ア スキーの方、おげんきですか。ぼくはげんきです。まぁげんきなのですが、かぜをひいております。もうさむいですね。ぼくの家では、もうストーブやコタツをつくっています。アスキーでも会社内ではストーブをつくっているのではないでしょうか。これで言うことはおわりです。かぜをひいている人がいたら、おだいじに!!　（会員番号No806714）

ありがとう、ぐずぐず。ぼくもちょっとかぜ気味で……チーン。いや、失礼。でも



N.GOTO

ぼくがかぜをひいたのはオンボロ安アパートのせいでね。そこにはストーブもなくて、ブルブル……。まあいいや。

しかし、言っておくけど南青山のビルのオフィスでストーブ"つくっ"たりはしないのだぞ！　一応出版社だからな。

貧乏独身編集者

ガバスの詩

ガバスを見ると
ガバスが僕を見る
ぼくのところにきたいらしい
ガバスよおいで
ぼくがしっかりもらってやるから
ガバスよおいで
いっぱいおいで
そしてぼくは
貯ガバスしてやるから

（詩人のマニャーナ・マテ茶）

おおこわい　ああオソロシイ
ヘンな男がオレを見る
あんな男のとこなんて
ゼッタイ行きたくないもんね
ああ　できることなら　できることなら
カワイイ女の子がいいんだよ
カワイイ女の子にもらってほしいの……
ああイヤだ　おおこわい

2番も期待してねの1ガバスの編集者

ガバスチケットが欲しいあまり、ふろに入りながらも、このコーナーに送るネタを考えていたぼくはバカでしょうか。バカだと思ったら笑ってください。えらいと思ったらガバスください。

（千葉県　馬渕明行　11歳）

それで、そのお風呂で考えたネタはどーしたの、え!?　考えたネタを送ってこないってとこがバカなんだっ!!　もー、こーゆーノリは通用しないから反省しなさい。

内容のうすい伝言板へのおたよりを前に悩む編集者

ンんちゃー！　こんど新しいソフト買いたいんだけど、なに買っていいかわかんねえんだ！　なに買ったらいいかなあー。ＲＰＧとかアクションゲームが好きなんだけど……。編集部のおっさん、どーせひまなんだから教えてくれよ。

（注文の多いガキより）

私はまだ20才である。ゆえに「おっさん」などと呼ばれるのは、実に不愉快痛快ホンマかい、水虫男は足がかゆい、てなもんだ。

だいたいねー、完全隔週発行の雑誌の編集者にヒマなんてあるわけないでしょーに。朝は早くから原稿書いて、夜遅くまで画面撮影ってな具合に相場がきまってんの。

それにねー、きみのように何を買ったらいいかわからない人のために、ファミ通にはちゃんと"お買物に便利"な『クロスレビュー』があるではないか!!　忙しい"編集部のおっさん"たちがわざわざレビューしてるんだから、あれを参考にしなさいっ。

『○○』と『△△』がいいと思う編集者

僕は、ファミ通からきた100ガバスの小島ファミ隆さんを写真たてにいれて机の上に大切にかざってあります。

（静岡県　森山知通　15歳）

ファミ通の某オデコが光っている編集者（5ガバス札の編集者だよ）は自分の机の上に本を積みあげ、できるだけ小島ファミ隆編集長と顔を合わさないよーにしています。

一方、顔の丸い1ガバスの編集者の席は、オデコの光っている5ガバスの編集者と向かい合った席ですが、2人の間には本のバリケードが築かれていることは、ゆーまでもありません。

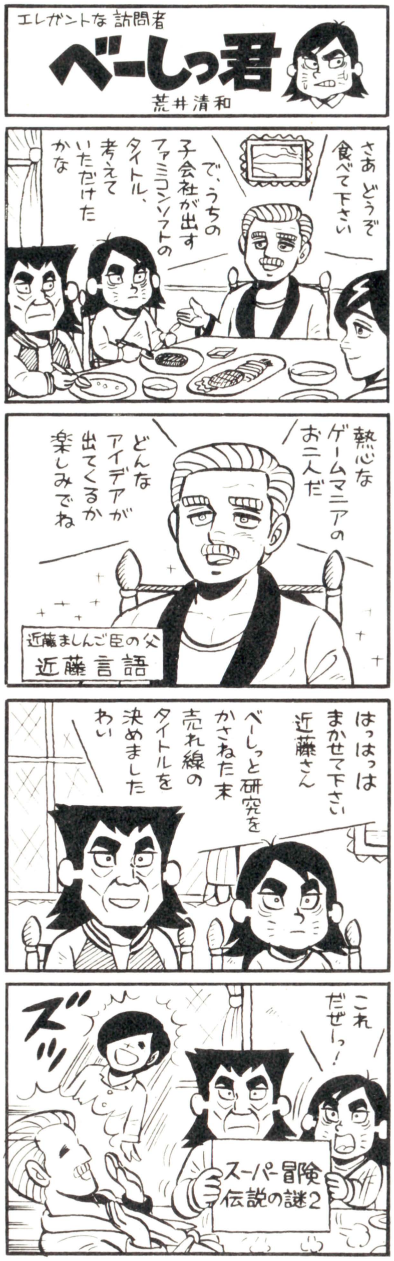
どーして、こーまでして視線を合わせないよーに苦労しているかといえば、視線が合った途端、余計な仕事が増えるからなのです。

おたより担当の編集者と目が合ってしまった編集者

このまえ友人とベースボールをやりました。17対17でむかえた8回裏、11点をとり28対17で勝ちました。ちなみに僕は広島、友人は巨人です。ファミ道楽のリーグ戦は八木沢さんより僕をつかったほうがいいと思います。

（静岡県　森山知通　15歳）

彼は実は巨人ファンで、広島はしかたな



くやっているのです。かといって敗ける理由にはならないけど。ここだけの話、ゲームの遊び方も野球のルールもよく知らない女性と試合をやって、敗けてしまったのは彼です。しかし彼は努力の人で、ステージ1もクリアーできなかったグラディウスを、ついに1周してしまいました。きっと野球もその調子で、上手くなるでしょう。あたたかく見守ってやって下さい。

最近ヘアースタイルをかえた編集者

GAME FREAK PRESENTS

指鍛練道場

■講師■田尻　智
■絵師■丸山傑規

第13回

話題沸騰中

岡山県金平誠。「10号の指鍛練の『ファンタジーゾーン』のところで“死ぬ”を“死む”と書いていました」別にまちがったンじゃないよ、好きなの、“死む”って書くのが。チェック厳しいから、金平ちゃん。北海道佐藤吾一はガチャポン商品『レンダマシン』を送ってきた。連射養成ギブスという代物だ。２人には500ガバス。

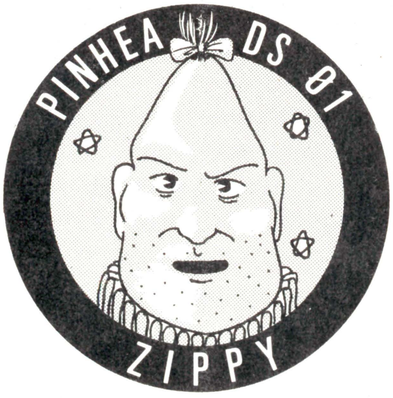
ビデオゲーム

源平討魔伝

今週の第一鍛練は「源平討魔伝」、このゲームは投稿数がメチャ多かったぜ。「黄泉の国に落ちた時、銭を70持って血の池に入るとクソババアが“地獄の沙汰も金次第”と言って京都までワープさせてくれる。ただし１ゲーム中２回までしかできない」この種の報告が何万通も届いた。もちろんガバスを何万人にも配るワケにはいかないから、この報告に対する採用者はナシ。現実と指鍛練は厳しいのである。チョップ！

東京都木村大輔は“トラの出る面で、スタート地点で逆を向いてトラが出てくるのを待つ。出てきたトラを殺すとその後ずっとトラが出てこなくなる”という鍛練をした。まあまあだな。よろしい1,000ガバス。

福岡県中川強。「主人公景清を左に向かせて、剣ボタンを押したまま右へ歩かせると、景清がブレイクダンスをする」なるほど。これは景清の体が大きいシーンでやる技だな。中川はペンネーム希望と書いてあり“PENNAME ASCII MK-II”などといってるが、指鍛練じゃペンネームは通用しない。だから本名を正々堂々と載せてやったゾ。どうだ気持のいいモノだろう。友達にも自慢してやれ！「載ったぜ！　イエイ」なンてね。中川には1,000ガバス。



イ・シ・ター

さあて、お待ちかねの『イシター』つまり『ザ・リターン・オブ・イシター』の時間だ。早速だけど愛知県中島美樹彦。ララッ、なんてキザな名前だ。うらやましい。「カイのパスワードを AAAAAA、名前登録KAI、性別FEMALEにすると、ビッグバーンを64発も撃てるモノスゴク強いカイになるよ」おお！　じゃウーマンリブなカイをたたえて1,000ガバスだ。待ってるンだゾ。

熱血硬派くにおくん

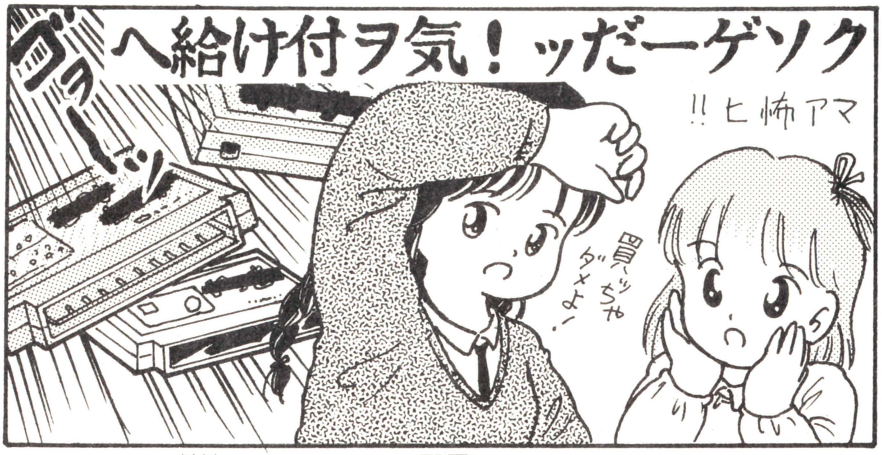
今で大人気！　テクノスジャパンの佳作『熱血硬派くにおくん』はみんなのアイドルだ。俺のアイドルは西村知美だけど。



会員No.473714番京都府仲野健太の鍛練は笑えるゾ。「各面のボスの上に馬乗りになって下さい」。するとボスはナメテンジャネェヨォーと叫びくにおくんを跳ね飛ばそうとします。その瞬間レバーをすばやく上下にガチャガチャ入れると、ボスがナメテンジャ、ナメテ、ナメテン、ナメ、ナメ…とムチャクチャなコトを言います」アッハッハ。こいつはおかしい技だ。ちなみにボスによってはザケンジャネェがザケ、ザケザケ、ザケ…などになったリバリエーションが豊富なのも、この技のいいところだ。文句なしで1,000ガバス。ナメナメ。

ファンタジーゾーン

今、活躍地域を駄菓子屋ゲーセンにまで広げつつある大人気ゲーム『ファンタジーゾーン』。君はどこでプレイしてるのかな。



東京都阿部勲の鍛練だ。『ラウンド８のIDA2を倒したらオパオパを左に向かせる。ビュルーン！　と巨大オパオパの前までワープしたら、オパオパを動かさずにショットボタンを押してみよう。アラビックリ！　オパオパがシリから後ろに弾を出してるよ。うーん、まいった。ちなみにボンの方は普通に前に飛ぶ」フーン。1,000ガバス。

ファミコン

プ・ロ・レ・ス

ンもう。ファミコンの方の鍛練にロクなモノがない。じゃあ久しぶりに講師が手本を見せるとするか、『プロレス』で。

場外で選手が戦う時、選手はリング内と違って走れないといわれている。一般に。リング内ではコントローラーの右なら右を２回チョンチョンと押せば走るけどね。場外じゃ走ってくれないから、ラリアートもジャンピングニーパッドもかけらンないのだ。

だが、若者よ。あきらめるのはまだ早い。俺の話を聞くンだッ。場外に落ちたら鉄柵の見える所（リングの横に鉄柵がある）で、相手レスラーを投げるべし！　鉄柵がないと投げられないからね。その後Ｂボタンを押したままコントローラーの下を押すと、なあンと！　レスラーが走る！　走る！　これぞ裏技！　隠れ技！　超ド級大技炸裂。なーんちち。この技に続いてＡボタンを押せばラリアート（ファイターハヤブサ）もかかるし、Ｂボタンならジャンピングニーパッド（同ハヤブサの場合）もかけられるぜ。便利だから絶対覚えておいた方がいいゾ。

高橋名人の冒険島

これも講師陣によるお手本だ。よおく目を見開いて読むンだよ。カッ！

各ワールドの４面目にボスが出てくるでしょ？　アイツと戦う時にやる技だ。ああ、キュラ大王ってんだっけ？　名前。彼を倒した瞬間にＢボタンで加速して前方にジャンプすると、エレベーターを使わなくてもゴールに行くことができる。ただし！　すばやくやること。ジャンプする位置は、エレベーターの床の左端あたりで。それより右でジャンプしても、乗るコト出来ない。この技はただこれだけの技だけど、実は続きがある。フッ、哭きの龍。

キュラ大王を倒してすばやくゴールに乗ると、そこでまたジャンプできる。思いっきり左へジャンプして下に降りてくれ！（すばやくやらないと、名人が勝手にゴールインして面クリアーになるのでスバヤクやること）成功すれば、高橋名人はエレベーターにみごと乗り遅れて、ゲーム進行がストップする。名人は孤独に永遠に行き止まりの壁の前で足踏みをするのサ！　悲惨。まあ、これは最高得点雑誌ゆーところのはまり技ってヤツなんだな。でも楽しいから許して。

また「左にジャンプする」べきところで右やその場でピョンピョン跳ねてると、タイミングによって、高橋名人が空中を歩きながらゴールインするゾ。まるで手品みたいだな。引田天功。暇のあるヤツはやろう。

ファミコンの鍛練は『禁断の秘技』と情報が、重なり易いこともあって、仲々これといったハガキがこない。来るのは雑誌に既に載った技ばかりだ。ここらでイッパツ気合を入れたガダスマニア諸君の鍛練が欲しいな。オリジナル鍛練待ってるぜ。

白帯ヤロオ

初心者のギモン

●私の学校では「ゲームセンターに行ってはダメ」という校則があります。理由は「ゲーセンにはコワーイ兄さま方がおり、お金を取られる」だそーです。でも私はゲームセンターにいってみたいんです。いろいろオモシロソーなんがあってーエ。だから質問していいですか？「ほんとうにゲームセンターにはこわいお兄さんがいるのだろーか？」（財政難の少女）

●人生相談みたいな質問だけど女の子だから答えましょう。ゲームセンターがそういう場所だという考えははっきり言ってジジィです。そんな危ないところじゃありません。フツーの場所ですから、今度いっしょに行きましょう。ウン。

●ドラゴンクエストⅡが出るってほんと？（千葉県大久保真弓）

●ほんと。

●白帯野郎は初心者の疑問に答えるコーナーです。今回はちょっと違ったけど本来はテクニック質問箱みたいにしたいと思ってます。鍛練報告同様ドンドン送ってね！

マークIII

北斗の拳！

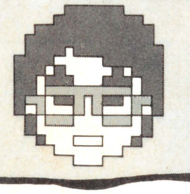
あーもう紙数がない。先を急ぐ。広島県中元貴也の「ラオウを倒しユリアに会ったらすぐコントローラーを上下交互にペコペコやる。ボスばっかり出てくる７面が始まる」これはもう結構有名な隠れ面。500ガバス。宮崎県海老原大介から「トキの倒し方を教えて」と質問がきた。答えはなぜか熊本県中村英之が送ってきた。「画面左端に行き、左を押しながらパンチボタンを連打する」そうだ。よかったな海老原。２人に500ガバスずつだ。美しい他人の友情。

ところでイラストがいっぱい送られてくるが次回はその発表もしようと思ってる。もう時間だ。じゃ最後は合い言葉できめ！

指ッてる？

あの『ゼビウス』と『ドルアーガの塔』を生んだ遠藤雅伸の

こちらゲームスタジオ 第12回 プロダクションノート



ゲームスタジオ３人衆の巻①

さてさて今回から新シリーズということで、何にしようか迷ったんだけど、月刊ログインのメンバー紹介では省かれてしまったアシスタント諸君、通称ゲームスタジオ３人衆を紹介したい。

３人衆と言うだけあって３人いるんだけど、今回は伝説のプレイヤー『うる星あんず』こと、大堀康祐君を取り上げよう。

彼の名を広めたのは、かの『ゼビウス1000万点への解法』そう『ゼビ本だ』。ゼビウスは開発当時に僕が70万点を記録して、結構むずしかったから、16面クリアまで２ヵ月ぐらいかかるだろうと思っていた。ところが２週間で営業部から報告があって、『ソル』をバンバン出しまくって、1000万点を突破したプレイヤーがいることを知らされた。いくらなんでもそれは信じられないと思っていたんだけど、ある日２人の少年がナムコ本社を訪れた。今はまっとうなカタギとなっている中金君（一部の人にはドンキー中金として知られている）と、大堀康祐その人だった。

「遠藤君、ゼビウス1000万点いったコたちが、プレイしてるビデオを持って本社に来てるって」とりあえず僕は会ってみることにした。

２人はまだ高校生だったんだけど、是非ゼビウスの本（当時ナムコはゲームの豆本というのを作っていた）を作りたいということだった。とはいえ高校生のやることでは表立ってバックアップするわけにもいかないし、それで結局彼等がミニコミで作ることに落ち着いた。こうして作られたゼビ本だったが、最初は300部作られた。この初版の物はＢ５判で青ラシャの表紙だったが、増刷ごとに表紙の色が変わっているので、いまではプレミアがついている。その後ゼビ本は『ゲーム・フリーク』から縮刷版が発行されるようになって、コピーを合わせるとかなりの人が読んだと思う。

しかしこのことで大堀君は、「学生の本分は学業だ」と両親にいさめられ、大学に入るまでは勉強一筋に頑張ることになった（彼の通っていた新宿の海城高校は、なんとマクドナルドに入っただけで停学になるという、僕の常識をはるかに越えた偏執的教育方針の学校らしい）。ところが、運が悪かったのか力が足りなかったのか、１年間お茶の水の某受験生専門各種学校に通い、晴れて１年後大学生となることができ、ゲームスタジオ開設に伴ってゲームの腕を買われてアシスタントになった。

彼はゲームプレイを芸術にまで高めたプレイヤーで、ことアクションゲームに無敵の強さを見せる。その動きはムダを極力省き、正確な狙いで一撃必殺な上に、ゼビウスを10ゲームで16面まで極めたほどのマップ覚えの良さ、そのうえ人に見せる事を常に考えたゲーム進行で、ただただ、メチャクチャに撃って高得点をかせぐプレイヤーに較べると、そのゲーム自体がいとも簡単かのように見えるぐらいの上品さを持っている。

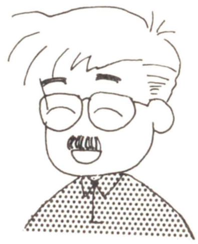
ちょっと前にテレビで某名人のゲーム画面の吹きかえをした経験もある。本当は名人と勝負したかったらしいけど、勝っちゃったら失礼だからと辞退したらしい。

こんな20歳の大堀君だが、現在ガールフレンド募集中、女性読者諸君お手紙よろしく。



いやー、２回めがあってよかったよかった。１回ポッキリで「この企画はなかったことに」なんて言われたらどうしょうと思ってたら、無事この原稿が書けることになってとりあえず１面クリアーというところだね。今日は久しぶりに床屋に行って散髪してもらいながらラジオを聞いてたら、「小学一年生」のCMで「ファミコン幻燈機の付録つき、これさえあれば君もクリスマスの主役まちがいなし!!」なんてオイシイことを言ってるのが耳に入ってくる。途端に隣で頭を刈っていた小学校３年ぐらいの男の子が、「あ、あれボク持ってるよ。スターソルジャー、スターソルジャー」と、誰にともなく床屋じゅうに聞こえる声で叫ぶのを聞いて、改めて「ファミコンていうのは子供の遊び道具だったんだなァ」ということを実感する。「人生ゲーム」や「バンカース」、「黒ひげ危機一発」といったゲームで、大人達が結構アツクなれるのと同様、ファミコンだって大人がとりこになって当り前と信じていたものの、やっぱりイイ年かっぱらった成人男子が夢中になるのはあんまり威張れたことじゃないんだろうか。そんな疑問を抱きながら家へ帰ってテレビをつけると「面白ランド」という番組でこれまたファミコンのことをやっている。それにしてもどうして柔道の山下が「迷宮組曲」のボーナスゲームのことなんか話してるんだろうとよく見てたら何のことはない某名人とかいうオッサンで、体は重そうなのに妙に口が軽いのが面白かった。元横綱の輪島がプロレスに転向する世の中だから、柔道の金メダリストがファミコンの名人になっても別におかしくはないけど、「山下さん家で、柔道の無差別級が始まるぞ～」とか「あなたァ、子供たちがねェ、柔道始めたんですって、トリャー」なんてCMは今イチ迫力がないような気がする。

それにしても、今度のプロレスは大変オモシロイね。この間もオールナイトニッポンの「ファミバカコーナー」で紹介したけど、KYON^{2}始め、スタッフの間じゃゴエモン以来の大評判でＣＭが入るたびに入れ替わり誰かが飛びつくようにやっていた。操作はなかなかややこしいが、好きなレスラーを選べてそれなりに使える技が違うのも親切だし、臨場感あってなかなかよろしい。遊びに来てた芳本のミッチョンと対戦したら、２人とも操作がよくわかんなくてリングの上で変な踊りみたいに跳び回ったり、トップロープの上に昇ってはみたもののフライングのし方がわかんなくて後向きに一段ずつ降りてきたりで、ろくな試合になりゃしない。



近頃は本物のプロレスもほとんど見ないが、ゲームじゃ流血もないし時間切れ引き分けもないから指先と目が疲れるまで（ということは多分朝まで）いつまでも楽しむことができる。ここで問題なのは自分もディスクシステムを買うかどうかだ。カートリッジを持ってるだけでも没頭しちゃって仕事が手につかなくて困ってるのに、この上ディスクまで買っちまったら増々時間がなくなってしまうではないか。プロレスやバレーボール、メトロイドなんて強者どもを相手にしちゃ体がもたないに決まってる。そう思ってる所に電話が鳴る。「あ、はい。高井麻巳子の原稿ですか？　今書いてますよ。『微笑メッセージ』大丈夫です、間に合いますから。はい、ヨロシクどうぞ」そう言って電話を切ると電卓を取り出して計算してみる。今月はこれだけ余ってるからディスクシステム買ってもやっていけるしなァ……。

正解者5名に2,000ガバスずつプレゼント!!

♡♡カラー版特別企画♡♡

秋の山形産松茸クイズだぜ!!





ファミ道楽

祝日版

発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座東京4-161144

山形の親せきから松茸をもらったアルト鈴木は、いくつかのゲームを持ってファミ坊の家に遊びに行った。彼が持っていったゲームとは!? アルト鈴木は、○○と××の合計○本と松茸を持って、ファミ坊の家に遊びに行った!! と答えてほしい▶クイズのやり方は、こうだ。スタートから、矢印にそってゴールまで行く。その間に通った写真のゲームが、持っていったゲームたちだ。ただし、矢印で結ばれた2つの写真間に①同じメーカーのゲームである②タイトルの頭文字が同じ、の共通部分がないと、その矢印は使えないものとする。正解は1通り。締め切りは12月12日必着だぞっ!!

おめでとう! クロスワードの当選者たちだっ!!

2,000ガバスずつ送るぜっ!!

●第2回の当選者
愛媛県　七五三　温
奈良県　竹田　真道
北海道　仲野　篤史
北海道　真田　百人
新潟県　近藤　裕之

●第3回の当選者
三重県　橋爪　正人
大分県　首藤　司
東京都　増田　信一
千葉県　池田香二郎
千葉県　渡辺　昌樹

●第4回の当選者
山梨県　橋田　芳幸
京都府　別所　裕司
兵庫県　吉田　雅士
兵庫県　前田　昌彦
東京都　荒木　雄一

●第5回の当選者
東京都　大谷　祐之
福岡県　倉掛　巨樹
東京都　幸田　正
秋田県　照井　薫
富山県　上田　真吾

●先着1名に5千ガバスの約束だったけど、やっぱり東京有利なんだよな。ということで2千ガバス均一にしたぜ。

はがきのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株) アスキー　「ファミ道楽秋の山形産松茸クイズ」係

ハイスコアが見えたっ！！

アルゴリズム相談室

■解答者――アルト鈴木(キャラクターゲーム)、林=ドーベルマン=大紋(シューティングゲーム)
■構成とお目付け――東府屋ファミ坊(ファミリースタジアムでは負け知らず)

今週は、大好評の『ファンタジーゾーン』後編と、最新作『ザナック』のパワーアップ・アルゴリズムを中心に、お送りします。進行役は、連載2回目にしてレギュラー決定のアルト鈴木と林=ドーベルマン=大紋。よーく、研究してね。

『ファンタジーゾーン』がなかなかうまくなりません。いいクリア方法があれば、教えてください。

（福岡県　水島浩樹）

林=ドーベルマン=大紋　ということで、今回は後編なんだね。じゃあ、ラウンド5からだな。

●ラウンド5　買っておくものは、セブンウェイとジェットエンジン。ラウンド4でやられていなければ、とくに買い直す必要はない。ちょっと難しくなってるけど、敵のタマさえ見ていれば、大丈夫だ。もし死んでしまったら、セブンウェイと4つのエンジンを買って、もう一度チャレンジ。お金がないときには、セブンウェイ、レーサー、ジェットエンジンの3つを買おう。そんなとこだね。

ボスのポッポーズは、レーザーかセブンウェイがいちばん有効。3列に並んでるんだけど、一番左の奴は上から下、次のが下から上→上から下、最後の大きい奴は、敵のタマをちらすように移動するのがベターだね。レーザーかセブンウェイがないときでも、ボタンを連打すれば、そう苦労せずにやっつけられるはずだ。

●ラウンド6　ここもセブンウェイとジェットエンジンでオーケー。ただ、敵のタマがかなり速くなっているので、できればツインボムも買って、基地を早めにやっつけた方がいい。

ボス・カメの弱点は頭。ヘビーボムの一撃って方法もあるが、なれるまでは狙いにくい。セブンウェイ&ツインボムでやっつける方が、あんがい簡単なのだ。ほんの1～2秒だね。

●ラウンド7　実質的な最終ラウンド。さすがに空中物の数は多いけど、これも同様のパターンで大丈夫だ。ただ、突然出現して襲ってくるアルゴリズムの敵がいるので、こいつにだけは注意しよう。

ボスはアイダ2。これもセブンウェイでいい。死んでしまったときには、ショットボタンをたたきながら、当たるようにボムを打つこと。ギリギリのタイミングでクリアーできるよ。

●ラウンド8　すべてのボスのオンパレード。7面までの7匹＋1の計8匹だ。

で、ショップで買うものだけれど、セブンウェイの無限技一式とヘビーボム2個以上（失敗は許されないけど、死んでしまったときのことを考えて、2個ピッタリ買っておくのをおすすめしよう）。で、1～7面のボスは、すべてセブンウェイでやっつける。これは楽チンだよね。そして最後に待ちかまえている敵、すなわち悪の親玉だ。こいつからは、6匹の虫が1匹ずつ襲ってくる。

4匹まではセブンウェイで応戦しよう。そして、4匹目を倒したらすばやく左上の隅(写真1)に行き、ヘビーボムを落とす準備をする。虫がオパオパの真下よりちょっと右のところにきたところで、ヘビーボムを落とせばいいわけ。5～6匹目のやつは、ヘビーボムで勝負する方が安全なんだよね。

どうしてもという人は、ロケットエンジンでひたすら逃げて、敵の自滅を待とう。これができれば、プロだよ。それじゃ!!

> アルゴリズム――一定の計算の規準を決めるための一連の規則の集まり。
> (用例)●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。



林=ドーベルマン=大紋の
今週のアルゴリズム

ありがちなボスキャラ

“ありがちなボス”の必要最低条件を、いくつかあげてみるね。

●とにかく強い！　やっぱり強くなければ、ボスになれないからね。でも、ゲームの目的上、絶対にボスはやっつけられるのだ。

●堅い！　たった1発のタマで死んじゃうボスはいないね。そのくせ、タマだけはうじゃうじゃ出してくるのだ！

●動きのパターンは、①動かない②ゆっくり動く③テレポートする、の大体3種類。

●どこかに弱点を持っている。頭とか口の中とかね。でもって、そこを集中的に攻めるとやっつけられるわけだ。

とにかく、撃って撃って撃ちまくればOK。たいがいの敵はやっつけられる。もちろん、ある特定の武器を持ってないダメ、なんてのもあるけどね。でも、そういうのは、ほとんど後半のボスだな。

あと、最近は考えながら動くボスも増えてきた。そんなとこかなあ。

『バギーポッパー』のトラックなんですが、砂利に当たってすぐにやられてしまいます。どうしたらいいですかねー。

（福岡県　志口広）

アルト鈴木　トラックは、マイカーを追いこしてから同じ速度になると、砂利を落とすというアルゴリズムになっている。ちなみに、タンクローリーやミキサー車も同じだ。とにかく、奴らの真後ろにつかないことだね。

『ザナック』のパワーアップアイテムなんですけど、どれを使うのが通(つう)なんですか？

（岡山県　山口英信）

林=ドーベルマン=大紋　通なやり方といわれても困るんだけど、しいていうなら、場面ごとにアイテムを使いわけるということかな。そのためには、マップのどこにどのアイテムがあるかということを、つねに頭のなかに入れておかないとダメだね。いつやられても、ここで4を取って7につないで……と

今週のひとこと

写真1

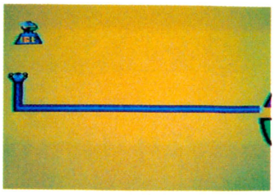


写真2

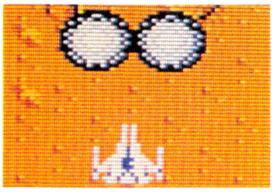
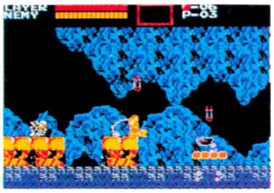


写真3



計画をたてられるようにね。

じゃあ、各アイテムの使い方ポイントを、順に説明していくよ。

〔0〕最初から持っている奴。敵のタマはやっつけられないから、後半の面になると、ちょっときついかもしれないね。

〔1〕地上物がやたらとでてくる面では有効。各面のボスなんかも、このアイテムを使うのがいいね。ゆっくり前に飛んでいくから、敵をことごとくやっつけてくれるしね。普通の面でも、タマをいっぱい出す敵には有効だぞ。

〔2〕つまり、バリア。プロはあまり使わないな。

〔3〕敵と敵のタマを両方やっつけてくれるありがたいアイテム。左右から敵が攻めてくる面では、とっても有効だ。バリア的な役目もあるしね。

〔4〕かたい敵には、すごーくいい。地上にいるボス、円形のかたいやつなど、さまざまな敵に使える。唯一のデメリットは、1発撃つと、そのタマが消えるまで次のタマが出せない。いざっ、というときに撃てないんだよね。

〔5〕地上物の多い面で有効。ミサイルをいっぱい撃ってくる敵にも効果がある。しかし、これも4のアイテム同様、いざというときに撃てないのが欠点。敵のタマが多い面では、避けた方がいいね。

〔6〕最終兵器。空中物にあたった瞬間、画面上の空中物をすべて破壊してしまうのだ。ただし、地上物には無効。地上物の多い面では、パスだね。

〔7〕マシンガンのような武器。こいつもとにかく強い。敵＋敵のタマをやっつけることができるぞ。かたい敵がぞくぞく出てきたり、タマがビシバシと飛んでくる後半の面には、もってこいの武器だ。

ということで、好き嫌いもあるけど、僕は3、6、7のアイテムを選びながら使っている。もし、ひとつのアイテムだけ気に入っているなら、その番号のアイテムを続けて取る方がいいよ(写真2)。

『グーニーズ』のマーボウとガラガラの攻略法を教えてください。

(東京都　由井公男)

アルト鈴木　では、まずガラガラから。ガラガラが出現するときは、必ず音が鳴るアルゴリズムだ。それと、地面がモコモコ動くので、よく見ているとわかると思う。ポイントは、近づきすぎないことと、いつでもキックできる用意をしておくこと。ガラガラの動きは遅めに設定されてるから、あせることはないぞ。

次にマーボウ。こいつはステージの後半に登場するだけあって、かなり手強い。突然、画面の下から飛び出してくるアルゴリズムなので、真下からやられたら、どうすることもできないのだ。よほど目の前に飛んできたとき以外は、やっつけるのを避けた方が無難。もしやっつけるときは、マーボウが自分の方に向かってくるような位置に立っていよう。どっちにしても、あまり歩きまわらないこのだ。

『悪魔城ドラキュラ』で、よく海に落っこっちゃうんですが。

(神奈川県　里広雅男)

アルト鈴木　ステージ10の海だよね。海に落っこっちゃうってことは、たぶんコウモリにやられるんだろうな。でもって、コウモリにやられない方法だけれど、板に飛びのるときは、前の方に立ってコウモリを倒してからにすること。コウモリの出現アルゴリズムは大体3パターンなので(①座っているときに当たる②立っているときに当たる③全然当たらない)、出現したときの高さをすばやく確認し、しゃがんだりジャンプしたりムチを使ったりすればいいのだ。(写真3)あまり急に動かないで、慎重に画面を見ながら、がポイントだね。



アルト鈴木の

業界用語豆知識

バグ出し

バグ出し＝バグチェック。製品化前に、プログラム上のおかしな点を見つけることだ。

どういうことをチェックするかというと、①普通にプレイする②画面上のキャラ、色などを見る③普通ではない遊びかたをする。たとえば、面クリと同時にわざとやられてしまう、とかね。考えられるすべてのプレイをやってみるわけだ。でも、何回チェックしても、チェックもれ、というやつもある。それらが“秘技”のページで紹介されているんだね。

『スーパーマリオブラザーズ』でクッパがハンマーと炎をいっしょに出してくると、どうしてもダメなんですが。

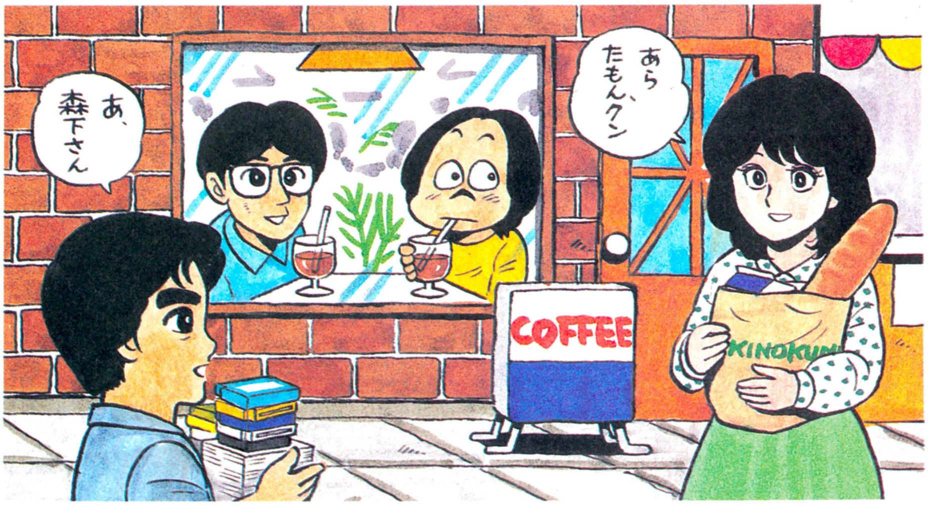
(福井県　高井由紀子)

アルト鈴木　ファイヤーマリオのままでクッパのところに行けるようなら、まあ問題ないとして、ようするにチビマリオのときだよね。チビマリオのときは、結局クッパの下を通り抜けるしかないのだ。

クッパだけなら、ジャンプしている間にBボタン加速で走り抜けるだけでオーケー。ハンマーの炎を出してくるときは、こうしよう。

まず、ハンマーが届かない位置を探す。そして、炎を飛んでよけて、チャンスを待つのだ。タイミングは、クッパがハンマーを出していなくて、炎を出しながらジャンプしようとしているとき。

クッパがジャンプする前には、必ず足などが動くアルゴリズムになっている。よーく見ていれば、すぐにタイミングがつかめるぞ。



ファミリートレーナーで

全身の毒素を出す

●バンダイ　5,000円

ねえモグたん、毒素ってなあに？　からだにたまった悪いエキスだよ。どんな顔してるの？　王監督みたいな顔さ。へ〜え、苦労が多いのね。うん。かわいそうね。ああ。追いださなくちゃダメ？　君ってやさしいんだね。チュ♡

マットのうらおもて

A面



➡これがファミリートレーナーのA面だ。甲面、乙面といわずにアルファベットをつかったところがハイカラだ。

B面



⬅これが問題のB面だ。おめん、タンメンといわなかったところに、㈱バンダイさんの誠実さがうかがえる。

ゲームのあれこれ

1 かきね草原



かきねを跳び越えて毒素を出す。カエルに変身してから試合にのぞめば鬼に肉棒だぞ。

2 けもの山道



いきおいよく突っこんでくる動物のイノシシを足でよける訓練だ。人間の健康によい。

3 トンネル岩



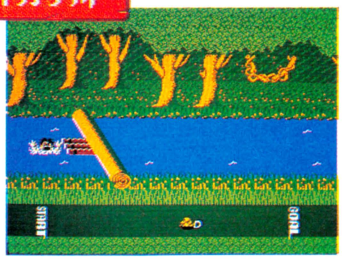
坂道を全速力で駆けのぼる遊戯だ。単純なのでおじいちゃんにやらせると面白い。

4 丸太橋



流れる丸太をケンケンで跳び狂う試練だ。裸でやるとチンチンがプルプルゆれていい。

5 イカダ川



イカダにのって川をくだれ。そして足腰を鍛え、ブラジルに行ってサッカー王となれ！

ファミリートレーナーには、ゲームプログラムの入ったカートリッジ１パックと、リバーシブルなマット１枚が入っている。このマットの上で、全身をガムシャラに動かすことによって毒素をしぼりとるのである。通常は、画面の指示にしたがって、素直に毒素を出していただければ、ま、これさいわいなわけだが、タマには、ちょっとムリかな一というくらいのアクロバティックな体勢でのぞまれるのも、若々しい。

あなたの毛穴には毒素がつまっている!!



空中に浮遊するヨガの行者。ではなくてトレーニングにはげむモデル嬢だ。いかすねーちゃんだ。

ファミリートレーナー道

1 くつ下



いくら気心のしれた仲間と遊ぶからといって、すっぱいニオイのするくつ下をはいていたら、そりゃ失礼というもの。清潔なくつ下のひとつやふたつ、いつもふところに用意しておくべし。万がいち、忘れた時はキッパリと断わってセップクだ。

2 菓子折



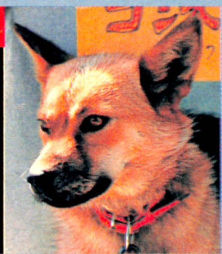
借家またはアパート住まいの人は要注意。ドンドンと騒音まがいのトレーニングを突然はじめたら、ご近所に嫌われてしまうぞ。あいさつくらいはしておこう。プレゼントには、菓子折りが一般的だが、元録寿司を食いたがる人もいるという。

3 ツイスト



カンちがいする人が多いのでいっておくが、ファミリートレーナーはツイスターゲームではないのだ。女のコの股から顔をのぞかせてみたり、もうダメダとか叫んでおおいかぶさってみるのは、危険なのでもうちょっと大人になってからね。

4 いぬ



ためしに犬などをマットにのせてみると、けっこうヘンだ。ただ、犬などはなんの前ぶれもなしにウンコをひったり、ひったあとブルブルとふるえてみせたりするので注意したい。犬などに足踏みさせるのは骨だが、あきらめずに頑張ってくれ。



ノリのいいモデルだけど、このポーズはしらじらしいと思う。

抜いたあと



毒素を抜いた後は天にも昇る気持ちだ。ファミトレハイなのだ。

デザイン：スペース"Y" 構成：米山開発（伊藤まさとし）

Shake Hands with Nippon Housou Kyon2's All Night Nippon

FAMIBAKA CORNER ファミ・バカコーナー 7

おかまの恐龍、ファミ・バカコーナーだよ。ファミコンソフトのお噂話、今日も元気にいってみましょう！

スーパースターフォースはすごい星の力なのかっ(!?)

えー、とりあえず、こんにちは。では、さっそくですがまいりましょう。10月30日、午前1時からON AIRの、小泉今日子のオールナイトニッポン内、ファミ・バカコーナーの誌上中継です。その日にご紹介したのは、テクモから発売の〝スーパースターフォース〞。出演は、小泉今日子先生、ゲームフリークの田尻先生、放送作家の橋さん、そしてファミコン通信編集部のバカKでございます。

K　今日、持ってまいりましたソフトは、〝スーパースターフォース〞です。

小泉　えーっ!? スターフォースなの!?

K　スターフォースのパワーアップバージョンなんですよね、田尻先生。

田尻　ええ。今度は、前作のスターフォースに加わって、いろいろな謎解きが入っている、と――。

小泉　ふーん！

K　どんな謎解きなんです？

田尻　今度は、1面ずつ、どんどん先に進むゲームじゃなくて、7つの面があって、それで自由に行き来ができるわけです。そして、ワープゾーンがあるんですね。で、そのワープゾーンに入って、いろんな面を飛び回りながら、いろいろな物を集めてパワーアップしながら、全部の謎を解き終わると、初めてゲームが終わる、と。

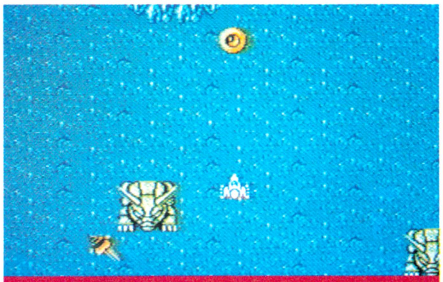
小泉　何か、集めたりしなきゃあいけないの？

K　ええ。とりあえず、今の画面（といいながらシューティング画面を見て）は、昔のスターフォースみたいな雰囲気もするでしょ？

田尻　キャラクターが変わった感じ……。

K　で、ね、いってみれば、ゼルダの伝説のような感じかな――。

田尻　お、非常に近いですね。



☗〝スーパースターフォース〞、テクモから5,300円

K　とにかく、そういう場面もあって、地下で歩くようなこともあるんですよ。

田尻　たとえば、ここに入ると（と、画面が変わって）、ほら。

小泉　あ、ほんとだ、お店。

田尻　いらっしゃいませ。時間をくれれば、お好きなものを、お売りしますぜっと。

小泉　なんで、時間なの？

田尻　スコアが時間ということになってて、たとえば1,000だったら、それに見合った買い物ができる、そういうわけなんです。

K　時間で取り引きする。

田尻　まあ、今はやりのロールプレイングゲームと、往年のヒット商品のスターフォースが組み合わさった、というね。それで、赤い扉の中に入ると――。

小泉　どこかに行けたりするんだ。

田尻　そうそうそうそうそう。扉によっては、地下に降りて、中を歩き回れるようになるんですよ。

K　あ、それでね、何か、最初は弾の出が遅い感じがするでしょ？　でもね、何かを取ったりすると、出がよくなったりする、というねえ、いろんな物がふえていけば、だんだん有利になってくるという……。

まあ、こんな感じの、やや説明的な放送内容なのでした。なぜでしょう？　なぜかしら？　実は、ファミ・バカの2人が、少々遅刻して入ったからでしたあ。わー、ごめんなさい。

ちなみに、小泉先生は、現在でもスターフォースで遊ばれていらっしゃるとのことです。田尻先生にスポーティーなゲームと言わしめたスターフォース――のパワーアップ版。ロールプレイングゲーム部分で頭を使う分だけ、純粋にアクションゲームとして遊べないよー、との声も聞かれましたが、ま、それは十人十色、人の好みもいろいろありますので、〝よし〞ということにしておきましょう。

では、続きまして、11月6日の放送内容へと移ってまいりましょう。その夜は、アイレムの〝きね子〞がお題でございました。一風変わった、パズルゲームなのであります。

はまっちゃったらもう大変 個性派パズルに熱い眼差し

小泉　今日は、ところで？

K　今日のはですね、名前が変わってましてね、〝きね子〟っていうゲームです。

小泉　でもね、名前と関係ないんだよね。

K　あんまり、関係ないんですよね。で、どういうゲームなんですか、田尻先生。

田尻　えー、ひとつの絵を組み立てる、パズルゲームなんですよ。ただ、絵が動いてるんですよね。たとえば、ヨットが海を進んでいったり、たぬきが歩いてたり、ま、いろいろな絵があるんですけども、それが、16枚だったら16枚の四角いピースになってて、それがですねえ、上下にひっくり返ってたり、裏表になってたりしてるわけですよ。

小泉　うーん、説明するのも、むずかしいよね。

K　んー、つまり、ジグソーパズル──四角のピースで16とかに分かれてるジグソーパズルみたいなんだけれども、その絵が……。

小泉　動いてる。

K　そう、ずーっと、リアルタイムで動いてるわけです。

小泉　それを組み合わせていかなけりゃ、いけない。

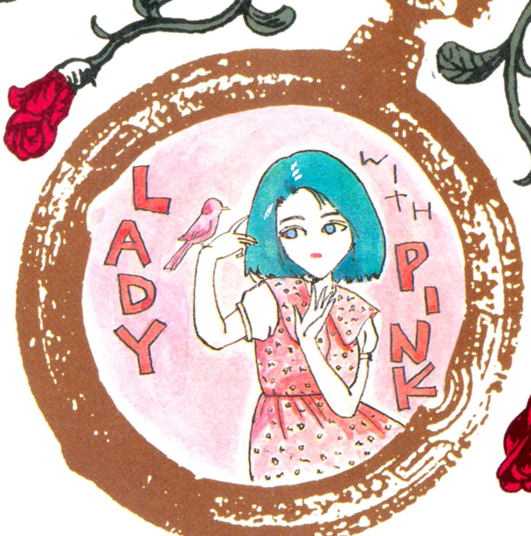
K　これは、いかにもコンピュータらしいっていうか、ほかじゃあ絶対にできないゲームですよね。

芳本　うーん、むずかしい。

K　でも、さっきね──。



⬆〝きね子〟。アイレムよりディスクで発売。3,300円。





小泉　そう、さっき、最初のはできたよ。

K　ヨットの絵のね。

小泉　みんなでやってたんだけど、みんなの手がいっぱい出てきちゃって、これがここ、これがここ！

一同　（笑い）

小泉　でもねえ、これ、みんなのめり込んで、徹夜しちゃうよ！

芳本　なかなか、徹夜しちゃうよね。

K　いかがですか？

芳本　むずかしい。頭、ヒネらないとできない。

小泉　わたしねえ、あんまり、性格上向いてないかもしれないんだけど（笑い）、やり始めると、妙な集中力を発揮してね、終わったあと死んじゃうぐらい疲れちゃう！（笑い）

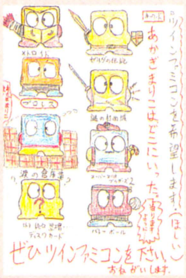
今までにないタイプのゲームだっただけに、なかなかみなさん食指を動かしていらっしゃったご様子で。芳本とあるのは、言わずと知れた芳本美代子ちゃんのご発言であります。以上。

ところで、来たる12月4日、午前1時からの放送は、必ず聞いていただきたい。なぜか？すごいプレゼント企画があるんですよ、実は。

12月4日

を、お忘れなく、では、今回はこの辺でー。

Letter from Listener



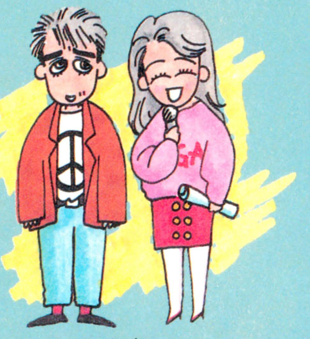
⬆静岡県の角田豊クンからのおはがきだ。絵自体は、そんなに上手じゃない……っていったら失礼だけど、そんなとこ。でも、このアイデアはイタダキ！　ヌボーッとした、ディスクシステム坊や（という名前かどうかは知らないけれど）に、いぶきを吹き込んでくれたキミの知恵には、敬意を表しましょう。さあ、みなさん。どんどんイラストを送りましょう。そして、このコーナーに載りましょう。きれいなカラーイラスト、待ってるぜ。





一気に読むんだ！

Game Freak



田尻智

ビデヲゲーム通信 ⑬

やあ、2週間のごぶさただったね。なんと今週からビデオゲーム通信のタイトルロゴが変わったんだ。上にアナクロな字体で書いてあるヤツの話さ。でも、これ作るのはすごく大変だったんだぞお。〝ビデオ〟の〝オ〟を〝ヲ〟にするかどうかとかね。100年の歳月をかけて完成したタイトルだ。みんな愛してくれよ！

XAIN'D SLEENA

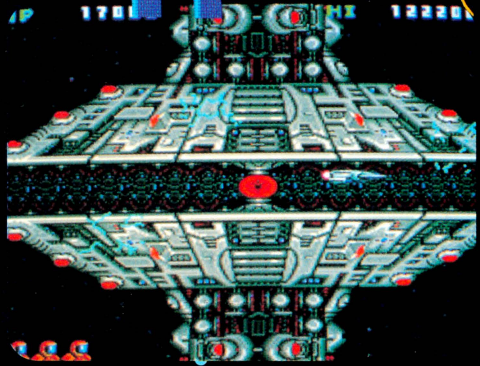
戦闘アクションゲーム

ザインドスリーナ

Ⓒテクノスジャパン







宇宙がまた騒がしくなってきた！

ビデオゲーム史に名作として深く刻み込まれた『熱血硬派くにおくん』のテクノスジャパンが今度は宇宙に飛び出したぞ。新ゲーム『ザインドスリーナ』はテクノスが自信をもって世に送る宇宙戦闘アクションゲームだ。

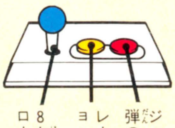
主人公の名は〝ザイン〟。そして君自身だ。彼の住む星が侵略者に征服されてしまったのである。愛機である〝スリーナ〟機を駆って、自分の星系全体を救うことが使命なのである。



失敗は許されない。じつは2回は許されるが（さらに高得点ごとに1回ずつ許される）。5つある星すべて〝ザイン〟の故郷、どこから戦ってもかまわない。5つ全部の星を戦いきり、平和を取り戻してくれ。その時こそ、憎い敵の本当の姿を見ることができるだろう。

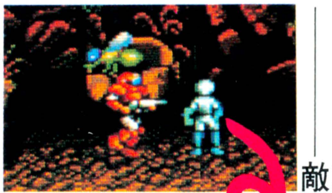
さあ〝ザイン〟、もう時間がない。〝スリーナ〟の準備もＯＫだ。100円玉さえあればいつでも出発できる。宇宙は君の登場を心待ちにしている！　勇気を出してTAKE OFF！

操作方法



アクションゲームでは、オーソドックスな操作方法なので迷う人はいないハズ。あとは君のテク次第でハイスコアが取れるというワケ。初心者にも安心の操作方法なのだ。

パワーアップは見逃せない
―敵の研究員をイチコロに



これこれ

あーれ



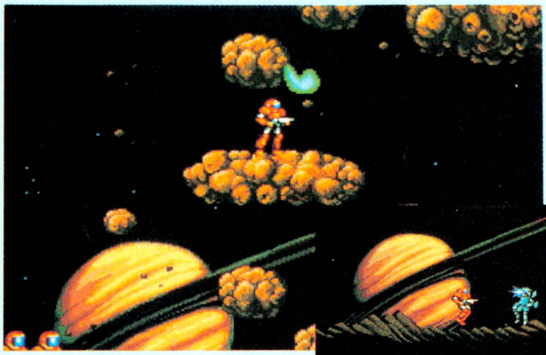
ゲーム中、唯一後ろを向いてボーッと立っている敵軍の研究員。こいつを撃って出現したカプセルを取るとパワーアップだ。どんなパワーアップをするかはその時によって違う。お楽しみだ。

岩石と暗黒の星
CLEEMENT SOA



この星がプレイする上では、一番易しいステージだ。だからゲームに慣れない人はまずこの星に行った方がいいぞ。

そして空中に浮かぶ岩をピョンピョンはねて進まなくっちゃならない所では、『ハイジャンプ』の小技を使えれば、なお楽に先に進むことができる。ジャンプボタンを押して"ザイン"が着地しないうちに、もう一度ボタンを押すとできるぞ！

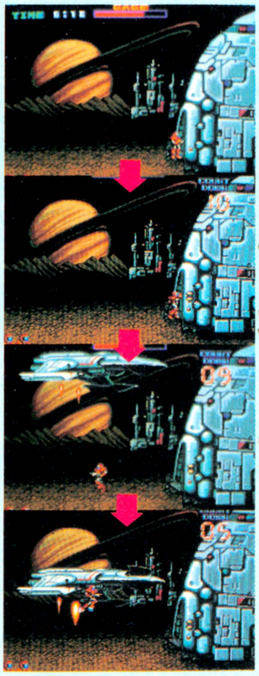


➡あわてずさわがずに確実に岩から岩へ飛び移る。手に汗を握る興奮の一瞬であるなあ。



➡敵の中には空中を飛べるのや体の堅いのもいる。堅いヤツが手強いぞ。

ボスを倒せば第一の任務は終わりだ





ボスの姿

各星を歩き続けると、最後に敵のボス格が出てきて戦いを挑んでくる。彼らはボスだけあって、一筋縄ではいかない強者。戦略を立ててじっくりといこうじゃないか。ヤツを倒せば基地を爆破してトンズラできるぜ。ハイホー。

熱帯雨林のような星
AGTO SOA

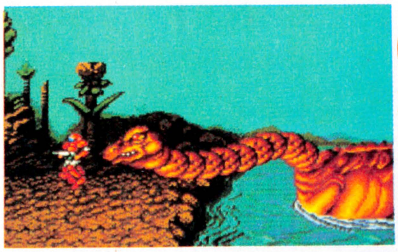
"CLEEMENT SOA"の次に易しい星だけどじつはもう、けっこう難しい星ではある"AGTO SOA"。異様な生命感が溢れたところだ。そして昆虫軍がいつも"ザイン"を狙っている。戸川純。ノミ、ゴキブリ、あと何だかわからないモノ。熱帯雨林にルールはいらないのだ。自慢の銃で片ッ端から退治してやれ！　だが極めつけの大怪獣には要注意だ。ネッシーみたいなこいつには顔しかダメージが与えられない。強敵である。

恐怖の花ラフレシア



⬆この不気味な花の上に"ザイン"が立つと、パックリ喰われてオダブツだ。食肉植物だったんだ。飛び越えるか、走り抜けて逃げよう。撃っても死なない憎たらしい花だ。

大怪獣の逆襲



➡ズー体は大きいのに、動きがメチャ速い。しかも顔に何発も弾を当てないと倒せない。プレイヤーの腕が試されるシーンだ。

昆虫軍

この星には、虫が充満している！　しかもデカイ。虫を見ると体がカユくなる体質の人にはツライ面だ。そんな人いる？

むし1



⬅これゴキブリ。ボーナスキャラで2千点だ。

むし2



⬅うう気持ワルイ。腹の太いトンボみたい。いやだなあ。

むし3



⬅ノミ。ぴょんぴょん跳ねるよどこまでも。ぴょおん。

むし4

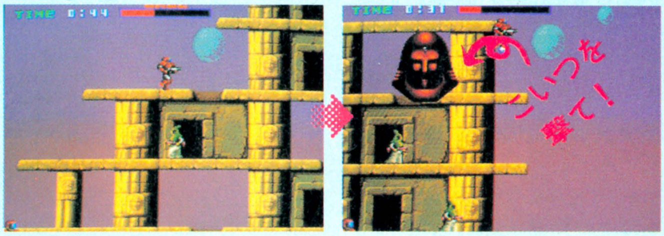


⬅大軍だあ！　緑色のハチか羽アリか。それとも……。

荒れ果てた砂漠の星
CLEEDAS SOA

まえの“AGTO SOA”とはまったく変わって、何もなさそうな砂漠の星が、この“CLEEDAS SOA”だ。まるで映画“DUNE”でも見ているような画面である。何が出てくるかわからない怖さがこの星にはあり、何となく穴にはまってボーッと立ち止まってたりすると、“ザイン”めがけてサンドウォームが砂の中から飛び出してくる。

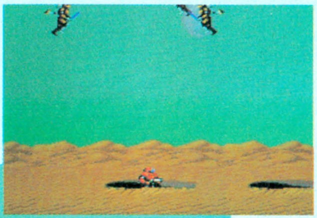
悪魔の礼拝殿か？　ここは

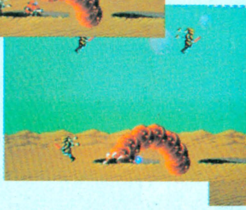
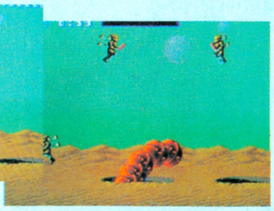


⬆新興宗教“真の光”か、はたまた“フリーメーソン”か。遺跡のような建物の上を、正体不明の人間が歩き回る。最上階には“ダースベイダー”みたいな教祖様がいて、彼を倒さずに先へは進めない。

⬆彼が御教祖様だ。弾をいっぱい撃たないと倒せないぞ！

DUNE
サンドウォームが出たっ！



伝説の“サンドウォーム”の登場。主人公の“ザイン”が喰われる瞬間を、5枚の連続写真でとくとご覧あれ！口の形がグロいなあ。

やはりここにもボスがいた！



⬆どの星にもボスがいて、彼を倒せばその星での任務は終了。平和の再来だ。そしてこの星でのボスは彼。例外なくボスは堅くてアッチコッチに跳ねるんだ。

宇宙へ飛び出て戦おう

5つの星を渡り歩くその間に、宇宙での戦闘シーンがある。“ザイン”が“スリーナ”に乗り込んで敵艦隊とレーザーを武器に戦う。特に3回目の宇宙戦闘シーンは、ひとつのゲームの山場でもあり、超大型要塞が登場する。これは、画面よりも大きい要塞で、“スターソルジャー”に出る“ビッグスターブレイン”の何倍もある代物なのだ。しかも難しい。

地上基地は爆破した。しかし……



⬆星を脱出すると、待っているのがこの宇宙戦。ジャンプボタンを押すとレーザーとは別に散乱弾が出る。こちらも大事な武器だ。使おう。

超ド級要塞
――3回目の宇宙での戦い――

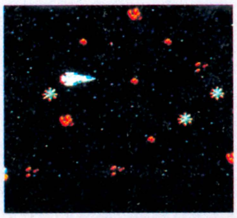


⬆大要塞の姿が見え始めた。くーっ、でかいな。



⬆モノ凄い攻撃！　中央のシェルターを壊せ！

アステロイド帯はデリケート



たくさんの小隕石が、浮遊して“スリーナ”の行く手をはばむ。機雷は撃つと、破片が散るので要注意だ、遠くから撃って安全に飛行することだ。

青春のさばヲり
田尻智

先月、新宿アルタ前で開かれたイベント“アウトランチャレンジカップ”を見に行った。会場には2台の『アウトラン』があって、自由にチャレンジできるようになっていた。そこで僕もさっそく挑戦！　だが結果はステージ2の途中でゲームオーバー。インストラクターのお姉ちゃんにもらった記念のライセンスカードには、“Cライセンス”と書いてあった。ゲームの奥は深い。



深緑の海底の星
KWORAL SOA

5つある星の中で、一番美しい背景の星であり、しかも難しいときてる。ここでは戦いの舞台は海だ。深海魚のような生物が群れをなして、騒然と泳いでいる。だが、"ザイン"に牙を向けてくるヤツラも多いのだ、気を付けろ。邪魔だったらドンドン撃ってしまおう。途中何か所かに絶壁があって、ますます深い所に落ちてゆく。イカした演出してるなあ。



⬆クラゲみたいなモノがフワフワと泳ぐ。こいつらは近づくと泳ぎ出す性質を持っている。ムキになって戦うな。

あぶないサカナ!?



⬅見てる分にはいいけど、当たるとダメージ喰らうよ。

なんかやらしいなあ



➡深海には、いろいろな生物がいる。この緑色の魚も、深海に住んだせいで目が退化してこんな姿になっただけなんだ。別に他の意図はないんだ、ホントに。

ボスいたィすょ



⬆"ザイン"が敵に攻撃を受けた貴重な写真。赤い火花が散っていることに注意。

おちていく〜〜〜



⬆海溝を落ちる彼。どこまでもどこまでも。どこまで堕ちれば気が済むワケ？　アンタ。

溶岩と火山の星
GUWLD SOA

"KWORAL SOA"と反対に、こちらは火の海"GUWLD SOA"だ。この星は火星のように熱気に溢れている。遠くの火山から吹き出したガスと溶岩弾は、"ザイン"の戦っている最中でも、容赦なく降りそそぐのだ。ぐつぐつ沸騰したマグマなど、足を踏みはずしたが最後、即死だぞ。ここの本当の敵は、星の怒れる自然なのかも知れない。



⬆こま犬って知ってる？　なぜここにそれがあるワケ!?



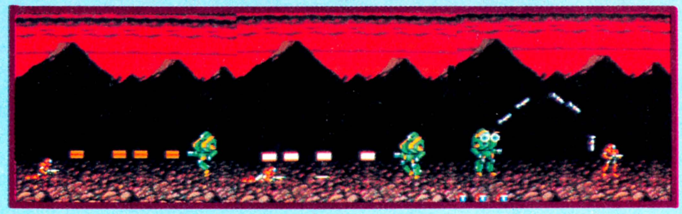
⬅迫り来る敵。降りそそぐ溶岩弾。噴きだすガス。難しくって頭が爆発しそうな一瞬だ。

ぐつぐつぐつにえてるよ



➡下の方でマグマがぐつぐつ煮えてる。しかも敵にボディアタックされると落っこちるんだ。

鬼のように強いぞ、ここのボスは



⬆ここのボスはメチャクチャな方。銃を撃ちまくる上に、ミサイルまでボンボン撃つ。にぎやかだけど、もっとも強いボスだから、こっちは腹が立ってしょうがないんだよ。

そして最後にやってくるモノはお楽しみだ!!

これはナンダ？

左写真の右端にちょびっとだけ見える謎の星。これは、5つ全部の星を戦い抜いた人だけが行ける新世界。がんばって行ってみる者はいないか!?

セガマークIII通信

いらつしやいませわたしがしやかいじんせがまあくすりいゆうざあのみずのてんちようだもんくあるやついるかいないよなそうだよねそんならいいんだけどさてはなしはかわるけどこんかいはあめりかのまあくすりいについてれぽおとしてしまつたのだあめりかのわこうどもあそんでるとおもうとせんえつながらわたしもよろこんじやうのだうれG



※海のむこうのセガ通なのだっ!!

特別企画 アメリカ版 セガ・マスターシステムはこうなっている！

みなさまも、もうごぞんじのことと思うけど、アメリカでもセガマークIIIが発売されたのだ。そこで今回は、こいつをイッパツやらかすぞ。

本体



←日本のやつもカッコイイけど、こっちもブラックな感じでなかなかいいでしょ。

ライトフェザー



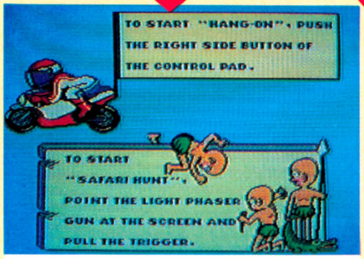
←そいでもってこっちが、光線銃"ライトフェザーガン"だ。日本でも発売してー。



電源を入れると、このよーにセガ・マスターシステムっ！ と自己を主張するのだ。



で、カートリッジが入ってなかったりすると、大きな親切で教えてくれたりする。



付属のカートリッジには、なんと２本のゲームがいっしょに入っているのだ。

まぶしいほどの美しさだ！



←これがカートリッジ。大人っぽいんだよね。

↑パッケージは、白をベースに趣味のよいレイアウトで、三輪さんのようにうまい。

サファリハント



こっちが「サファリハント」。「サハリファント」ではないので、気をつけよう。

ハング・オン



そしてこっちが、おなじみの「ハング・オン」だ。ゲーム内容は、まったく同じ。

発売予定カレンダー

◆12月中旬　忍者(仮題)(1メガ)
『忍者プリンセス』のマークIII版。パワーアップして登場。

◆12月中旬　ハイスクール奇面組(1メガ)
週刊「少年ジャンプ」の同名マンガからのゲーム化。

◆12月下旬　スペースハリアー(2メガ)
ゲーセン版の移植。次号で詳細報告だっ！

◆来年　コロニスリフト(全機種)
ルーカスフィルム・ゲームス製作のシミュレーション。

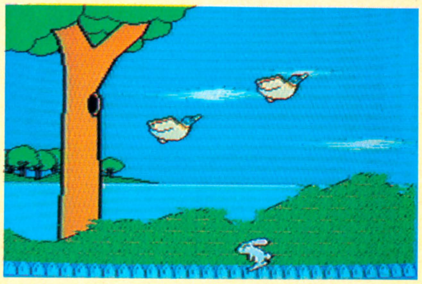
◆来年　ブラックオニキス(全機種)
パソコン版は、RPGのはしりとなった作品。

『サファリハント』は オチャメで シューティングなゲームだっ!!

何度もいうようだけど、『サハリファント』と発音しないよージューブンに気をつけよう。じゃ、いっしょに発音してみよーね。ハイ！ サハリファント。アリ？ サハリファント。アリ？

ROUND1 みずうみのほとり

あかるい雰囲気のただようみずうみのほとりなのだ。空。高いよー。木。高いよー。文化じーん。出演者はうさぎさんとか、とりさんとか。



うさぎ



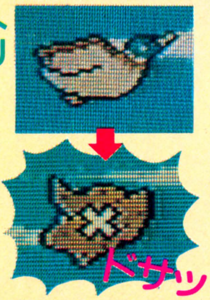
⬅ハネまわっているので、比較的点数は高い。

さかな



⬅マトが小さいので、これも点数が高くてよい。

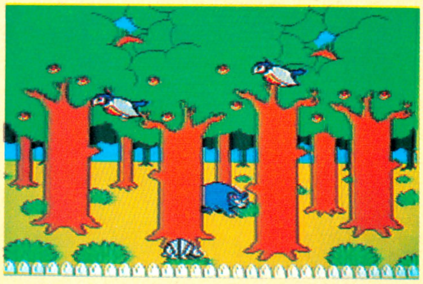
トリ



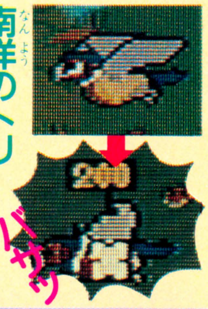
⬅なさけないことに、命中するとヤキトリになってしまうのだ。

ROUND2 森のなか

木もれ日がまぶしい森のなかなのだ。森林浴なんかすると、オゾンをいっぱい吸えるからケンコーになれるのだ。出演者は、あざやかな色がキレイなトリさんや、アルマジロさんなど。

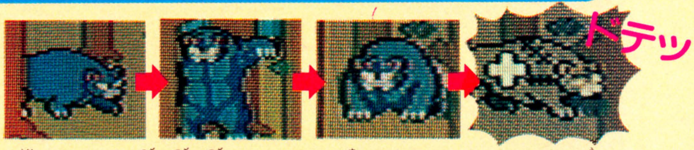


南洋のトリ



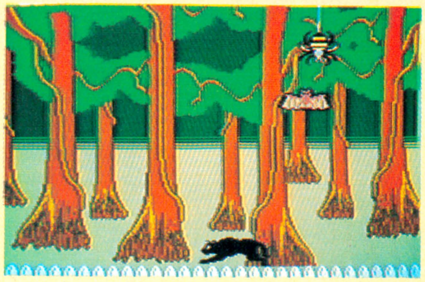
⬅やっぱり南洋のトリってのは、こーゆー色をしてるのが多いのだろう。

クマ



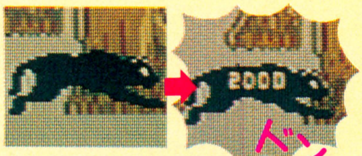
⬆私は、ヒツジの次の次の次くらいにクマが好きなのだ。だから、ホントは撃ちたくないんだけど、ゲームとわりきってやってしまう私なのだ。クマはいいぞ。

ROUND3 ジャングルのおくそこ

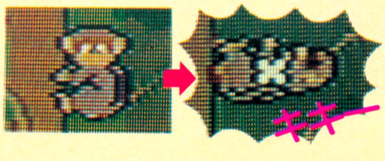


ウッソウとしたジャングルのおくそこなのだ。ジメッとしてたりして、なんか不安な気持ちなの。出演者は、黒ヒョウさんや、モンキーなサルさんなど。コワイ。

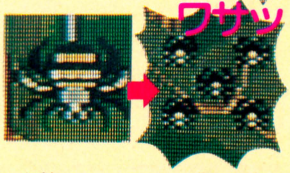
ヒョウ ⬇黒ヒョウも、いつまでもオドロイてばかりいられないのだ。



サル ⬇私は、私はサルなんか撃ちたくなーい！ ズドン、ズドン！



クモ



⬅命中すると、クモの子をちらしたよーになる。

水野店長の これなんだなっ！



よっ、まいどっ。私が水野だ。んなわけで、今回はアメリカ版のセガ・マスターシステムを紹介してしまったのだ。日本に住んでいらっしゃるみなさんには、正直いって、あんましカンケーない話題だったな。でもさ、たまには勉強もしなきゃねだわ。ついでだから、もひとつお勉強しとこうか。むこうで発売されてるゲームは、けっこうあるみたいだけど、ほとんど日本でも発売されてるものばかりなのだ。しかーし、タイトルなんかは、右にあるように替えられたりしているのだ。『青春スキャンダル』は、なんと『ヒーロー』ってんだね。





プレゼント！
今回は、『阿修羅』を5名様にプレゼントだ。欲しい人は、セガのゲームの秘技（ファミコンはダメ）か、セガ通のキライなとこを書いて、〒107 東京都港区南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部セガ通プレゼント係まで送りつけてね

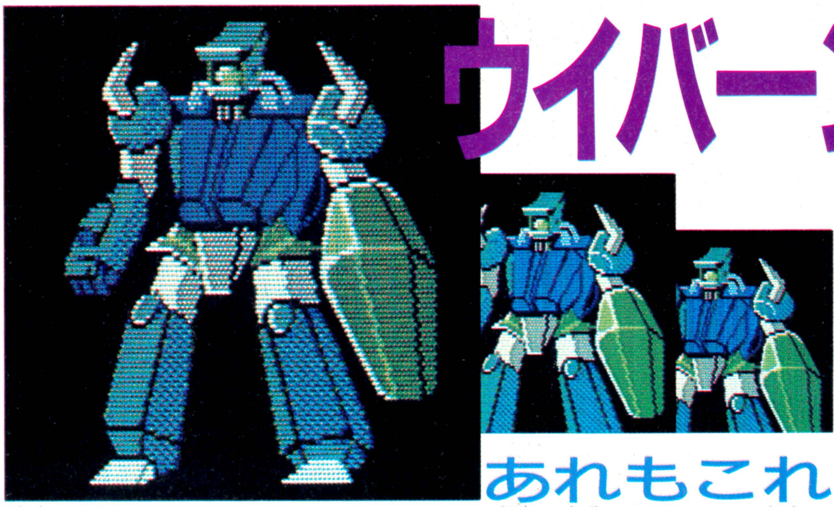
パソコンゲーム通信

第13号



九州は、佐世保で生まれた新進ソフトハウス、アルシス ソフトウェアのデビュー作は、アクション、RPGに変形メカと、面白さをめいっぱい詰め込んだ、なかなかの意欲作。どんな欲張り人間も、「ハハア」と感心・納得・満足のゲームなのだ。

WIBARN ウイバーン



⬅PC-8801mkIISR版、X1版がある。いずれも6,800円(5D)。

あれもこれも、山ほどつまった面白さに感激!

『ウイバーン』の主人公は、流行りのトランスフォーマー、3段変形メカのウイバーン。ブラックホール式のエネルギープラントの暴走を止めるのが、ゲームの目的だ。ブラックホール式のエネルギーなんたらって、いったいどんなものかよくわからんけれど、そんな小さなことは気にせずに、まずはゲームを始めよう。ねっ。

やー、とにかくマップが広いのなんのって。地上のマップは、いわゆる断面図型というやつで、〝スーパーマリオブラザーズ〟や〝テグザー〟みたいに、画面には横から見た景色が映される。

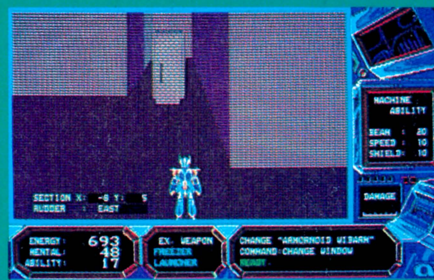
ふつうのゲームなら、最後までこの景色が続くわけだけど、『ウイバーン』は違う。あちこちに建物があって、その中に入れるのだ。で、建物の中の画面は3D迷路型。しかも、やたら複雑で、すぐに迷子になってしまう。よっぽど気を引きしめてかからないと、すぐにお手上げだ。そのうえ困ったことに、地上のあちこちに建物があって、その内部はぜーんぶ複雑な迷路！フーッ、大変だ。

だけど、これだけで疲れてなんかいられない。だって、これはあくまで1エリアだけの話。ゲーム全体では、なんと6エリアもあるのだ。

広くて複雑なマップには、当然たくさんの敵が出てくる。地上でも建物内でも、敵に出会うと画面はバトルモードに切り替わり、お得意のフィンガーアクションで、敵をやっつけるのだ。これがまたエラくやっかい。気を抜くと、反対に敵にやられて一気にゲームオーバー。

ウイバーンのじゃま者は敵だけじゃない。建

3D迷路



⬆建物の中は3D迷路になっている。画面右下のメッセージスクリーンに、建物の名前が表示されている。

断面図マップ



⬆建物の外は、断面図型マップ。画面スクロールは高速で美しい。地上には、あちこちに建物の入口がある。

バトルモード



⬆敵と出会うとバトルモードになる。画面右上に、敵の名前と生命力を表示。それにしてもデカいキャラだ。

物の中には、さわっただけでダメージを受ける壁もある。でもね、苦労して探険する価値は十分。ウイバーンを修理する道具だとか武器、エネルギーパックなんかが落ちているからだ。それと、エネルギープラントの暴走を止めるヒントが隠されている、インフォメーションユニットなんて物をいただけることもある。目的達成のためには、どうしても迷路をウロウロしなくちゃいけないわけね。

このゲーム、基本的にはアクションゲームと呼んでいいんだろうけど、RPGの要素も入ってる。ウイバーンは、エネルギー、メンタル、アビリティの3つのパラメータを持っていて、この3つの値を、バランスよく増やしていかなくちゃいけない。3Dメカが主人公のゲームなのに、メンタル(=精神的)なんていうパラメータがあるのが面白い。

『ウイバーン』のもうひとつの特徴は、主人公の変形だ。場所や状況に合わせて、飛行形態、歩行形態、地上走行形態の3つを、うまーく使いわけるのが、目的達成のコツであり、ゲームの大きな魅力になっている。

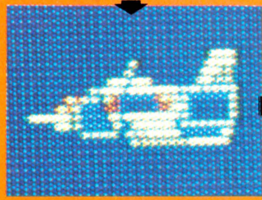
飛行形態は、移動に適した形態だ。でも、戦闘能力はなし。戦闘に向いているのが、歩行形態。持っている武器はなんでも使える。途中で拾う武器にはいろんなものがあって、全部で9種類。エネルギー弾のバスターライフル、位相エネルギー砲のアニヒレーターとか、ナパーム弾のハイパーフレームプロジェクターなどなど。新しい武器を集めるのも、ゲームの楽しみのひとつだ。

地上走行形態は、その2つの中間の形態で、移動のスピードは遅いけど、防御力が優れている。建物の中をおっかなビックリ歩く時に向いているかも、ね。

よくもまあこんなに、と思うほどいろんな要素をつめ込んだ『ウイバーン』。「オレたちの力をみせてやるゾ」っていう、新進ソフトハウス、アルシス ソフトの意気込みを感じるね。この意気込みに打ち勝つには、かなりの根性と体力がいるみたいだ。あー、大変。

変身シーン







⬆➡左上が地上走行形態で、左下は飛行形態。右が戦闘能力に優れた歩行形態だ。場所、状況によって、うまく使いわけよう。

マルチウインドーがかっこいい



⬆建物内は複雑な迷路だけど、3D迷路の左半分に、マップレコーダーでマップを表示させることができる。



⬆どんな物を持っていたっけか、とゆーときに、インベントリー表示。なかなかカッコいいマルチウインドーだ。

ルーク青年のパソコンレッスン

今回は、パソコンの音楽の歴史を、チラッと振り返ってみたりなんかしてみましょう——。

初期のパソコンは、とてもじゃないけど、音楽なんかできるシロモノじゃなかった。音といえば、「ブーッ」というブザー音が関の山。苦労して音階を鳴らす人もいたけれど、単音しか出せないし、ハッキリ言って音痴。

だけど、パソコンで音楽やりたいって人は昔からいて、やがてオプションでPSGボードなんて物が発売されるようになった。けっこう高かったんだよね。で、そのうち、PSGはパソコンに内蔵されるようになったわけ。確か、NECのPC-6001あたりからだったと思う。

しばらくPSG時代が続くんだけど、これじゃ物足りないってことになってきた。そこで登場したのが、PC-8801-kmIISRだ。これは、パソコン音楽史の大革命。だって、すごくいい音がするFM音玄で3声出せるんだもの。さらにPSGも3声付いてる。

その後、各メーカー右にならえで、今じゃFM音源内蔵は当たり前。ところが時代はさらに進み……と、この続きは次回でね。

LOGIN SOFTLOG TOP 20

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム
2	グラディウス	コナミ
3	覇邪の封印	工画堂スタジオ
4	ファンタジー	スタークラフト
5	ドラスレJr.ロマンシア	日本ファルコム
6	妖怪屋敷	カシオ
7	魔城伝説	コナミ
8	三国志	光栄
9	スーパーランボー	パック・イン・ビデオ
10	現代大戦略	システムソフト
11	レリクス	ボーステック
12	アステカII 太陽の神殿	日本ファルコム
13	ザナック	ポニー
14	アルバトロス	日本テレネット
15	ザナドゥ	日本ファルコム
16	スーパーピットフォール	ポニー
17	オペレーショングレネード	ポニー
18	プロフェッショナル麻雀	アスキー
19	ファイナルゾーン	日本テレネット
20	グーニーズ	コナミ

LAOX中央店コンピュータメディア

「ザナドゥ旋風第2弾の猛威、全国を駆け抜ける」なんて表現がピッタリ。大ヒットした『ザナドゥ』のシナリオIIが、全国各地でまたまた大人気だ。それにつられて、『ザナドゥ』まで売れてるんだからビックリ。そのほかのソフトも、負けないよーにガンバロー。あまり目立たないけれど、『三国志』とか『現代大戦略』とか、シミュレーション勢も健闘している。



→女の子がつくる女の子のためのページ

Peach Pie Post

ピーチパイポスト

女の子ゲーム通信

女の子のアンケートはがきによる 女の子の好きなゲームベスト10

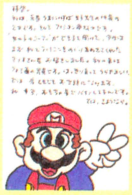
1.	ドラゴンクエスト(エニックス)	560点
2.	スーパーマリオブラザーズ(任天堂)	320点
3.	ゼルダの伝説(任天堂)	300点
4.	悪魔城ドラキュラ(コナミ)	284点
5.	ワルキューレの冒険(ナムコ)	267点
6.	高橋名人の冒険島(ハドソン)	182点
7.	メトロイド(任天堂)	143点
8.	がんばれゴエモン からくり道中(コナミ)	93点
9.	じゃじゃ丸の大冒険(ジャレコ)	81点
10.	子猫物語(ポニー)	63点

あっとうてきに「ドラクエ」が強いのです。やっぱりワザに頼らずにプレイできるところがいいのかな。惜しくもベスト10入りできなかったけどなつかしの「マッピー」や、「ツインビー」なんかも多数きてました。またやってみたいですね。

みなさんオハヨー♡ 今回はみんなが送ってくれたおはがきをギューッと集計したゲームベスト10と、描いてくれたイラストを紹介しまーす。ひきつづきおはがき送ってね！



ファミコン版の発売がまちどおしいね!!



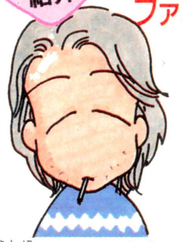
ファミコンといえばマリオ。よく描けてますね。





『魔界村』ですね。なかなかヨイです。『イシター』ファミコンになるかなぁ。

スタッフ紹介 東府屋ファミ坊の巻



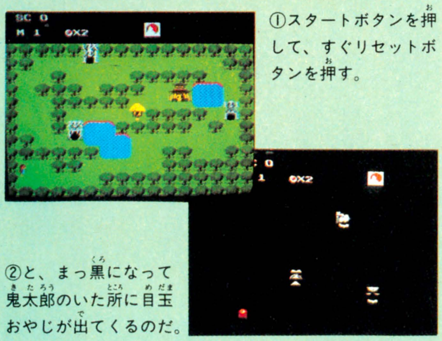
昭和32年9月13日生まれ乙女座・AB型。趣味は、秋にまつたけ、冬にふぐをいただくことだそう。

3歩あるくとモノを忘れるとか、机の上がいつもゴミの山だとか、オデコが光っているとか、タバコはジャストしか吸わないとか、よくないウワサばっかりだけど、本当は軽井沢で馬車に乗るくらいロマンチストな彼なのです。

秘技 禁断のピーチパイッ!!

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境 ©バンダイ

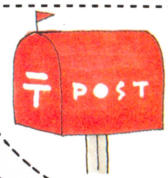
やっぱり目玉おやじは、息子の鬼太郎のことが心配でしょうがないのですね。カゲになり、ヒナタになり、鬼太郎を見守ってるのです。え？ どこで見守ってるかって？ それはこーゆーわけ。下の説明を読んで、やってみてね!!



①スタートボタンを押して、すぐリセットボタンを押す。

②と、まっ黒になって鬼太郎のいた所に目玉おやじが出てくるのだ。

LITTLE LETTER'S CORNER



女の子のためのコーナーをつくってくれるなんてほんと、うれしい限りです。すってきなコーナーにしてくださいね。あ、私たちしだいなのかな。

(愛知県 吉見真由美 18歳)

そう、みんなしだいでこのコーナーはいろいろ変わっていきます。最近、ゲヱセン上野氏や田尻プロへのファンレターが多いので彼らのファンクラブでもつくろーかなんて話もでています。他にもファミ通にはいーっぱい美青年ゲーマー＆ライターがいますので、のちのち写真入りでじっくり紹介していきまーす！

(コロボックルの編集者)

私は学校で吹奏楽部に入っています。9号の『伝言板』で、昔ブラバンできたえてたという、とくめい希望の編集者さん！ 高校1年生のわたしをヨロシク♥

(東京都 亀田節 16歳)



ちなみにそのブラバン編集者は、なんと、今回上のコーナーで紹介した、ファミ坊そのひとです。上の紹介をヨーク読んで、それからヨロシクしても遅くはないと思いますから、もう一度考え直してください。まだまにあいますっ!!

(人を不幸にしたくない編集者)

女のコってファミコンを売ってるコーナーに行くだけでも勇気がいるんですよね。女の子のファミコンメイトが欲しいと思うこのごろです。

(白河市 木村美和 16歳)

わかるなー、その気持。わたしだってファミコン売場に行って少年達をおしわけて「『悪魔城ドラキュラ』ください」って言うのにどれだけ勇気がいったか……。ましてやおつかいで、○×カメラに行って、あの大音響の行進曲の中で「ディスクシステム5台ください」と言うなんてもってのほかだった……。いまだにゲームセンターとゆーところはコワイお兄さんがいそーで入れないし……。だけどゲームは大好きなのでした!! みんなもきっとそうなんだろうなぁ。

(一度ゲームセンターにつれてって欲しい編集者)

ピーチパイポストへお便り出してみないっ!?

ピーチパイポストでは女の子のお便りをお待ちしています。イラスト、秘技、作ったマスコット、このページでやってみたいこと、ただのお便り、何でもいいのです。採用した方には500ガバス以上のガバスチケットを送ります。ドンドンお便りくださいね。

あて先 ▶ 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部 ピーチパイポスト係



新着ゲーム通信

NEW SOFT

今週は、ついにビデオゲームから移植された『ドラゴンバスター』をはじめ、『ドラゴンクエストII』『ビートたけしの挑戦状』『飛龍の拳』『新人類』『光神話 パルテナの鏡』ほかの情報だ。

ドラゴンバスター

ナムコ　1月上旬発売予定
4,900円(予価)

巨大なドラゴンが華麗に飛ぶのだっ！

ファンタジックなアクションロールプレイングゲーム『ドラゴンバスター』。ビデオゲームからの待望の移植が、ほぼ完成したのだっ！

なんと1メガ+256ビットのROMで発売だ。何匹もの巨大なドラゴンを退治し、王女セリアをたすける。超ムズカシ・テクニックがいる、と名をはせた技巧派向けのゲームだ！

マップをみて、いくとおりもあるコースを自分で選ぶ。ファミコン版では、マップがスクロールしてしまうほどひろいよっ。

このゲームは、廃虚や山、墓場、塔など、まちうける関門によって、ムズカシさも、隠しアイテムの種類もゼーンブちがう。コースの選びかたで、遠まわりになったり、近道できたり、ムチャ便利なアイテムが手に入ったりもするのだ。だから、ムズカシイんだね。

現在は全部で12ラウンドになる予定。

主人公のドラゴンバスターことクロービスは、剣で敵をきりつけたり、ファイアーボールをなげたりして攻撃するのだ。

各関門のなかは迷宮だ。ウィザード、イノサイ、ゴーレムなとがウジャウジャしているぞ。いくつか迷宮をクリアーすると、ラウンドのおわりに、必ずドラゴン山がある。このなかで巨大ドラゴンを倒して、姫を救うのだっ！



⬅プレイヤーは、マップをみて進む道をえらぶ。どこを選ぶかで、運命がきまるのだ。

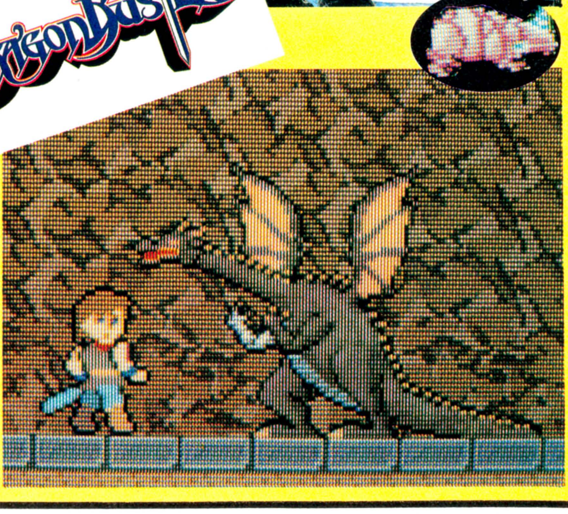
⬇アイテムには、マジックアイテム、ユーティリティーアイテム、即効アイテムがある。



DragonBuster



⬆バイタリティがゼロになるとゲームオーバー。いろんなアイテムもかくされているよ。



➡ギャーッ、ドラゴンだっ！　ドラゴンは色によって弱点や攻撃力が違うよ。

※画面はビデオゲーム版です。

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

エニックス　12月下旬〜1月発売予定

5,500円

超本格派ロールプレイングゲーム誕生！

お待たせしました！　ロールプレイングゲームのブームを作った名作『ドラゴンクエスト』の続編『ドラクエII』のくわしい内容だぜ！

プレイヤーは、ローレシアの若き王子。前作の主人公とローラ姫の子供なのだっ！

王子は邪教を広める悪者を倒し、平和をとり戻す旅にでる！　懐しいアレフガルドをふくむ、前作の4倍も広い土地を冒険するのだ！　サマルトリアとムーンブルクの城のなかには2人の弟がいる。2人を探しあて、3人のパーティーをくみ、一緒に冒険するのだ。

ゲームの基本は、前作と同じ。敵を倒し、経験値をあげ、キャラを成長させてゆく。

この『II』では、広大な土地に街が7つ。城が6つ。ふかーいダンジョンは6ヵ所もある。ほこらは12。地上にそびえたつ塔が新しくふえて、5ヵ所にある予定だ。ムーン、広いね！

怪物は100種種！　敵もチームをくんでくるぞ。不利になると仲間をよんだりするのだ。

そのかわり、プレイヤーが使える呪文も20種類。武器・防具は60種類もある。街の教会にいくと、死者をフッカツさせてくれるのだっ！

会話できる人は、200人以上！「ついてきなさい」と意思表示をする人もいる。町の船着き場にのり、海をわたって島へいくこともできる。全国をまわって情報を集めないと、ナゾはとけないから大変だ。

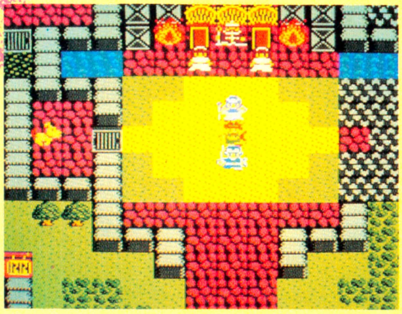
ケタはずれにどでかーいゲームなのだっ！

3人の主人公だ！



⬆プレイヤーは3人のパーティーをうごかして、旅をするのだ。各キャラには、ファイターやマジシャンという役割がある。ファイターはあまりマジックを使えなかったりするのだよ。

デルコンダルの城



⬆この城には格闘場がある！　試合に勝つと、ごほうびになにかもらえるようだ。左下にやどやがある。

町の教会へ急げっ！

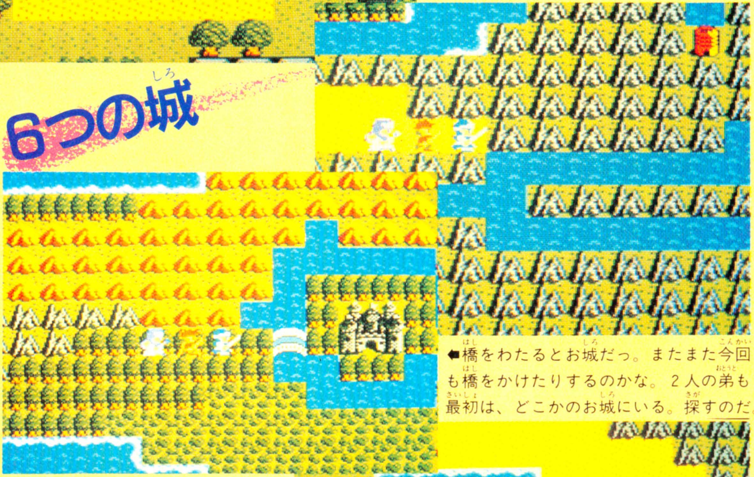


⬅町の右上が教会だ。仲間が死んだとき、お金をつめば生き返らせてくれる！　犬と話すとついてくるヤツもいるよ。

5つの塔

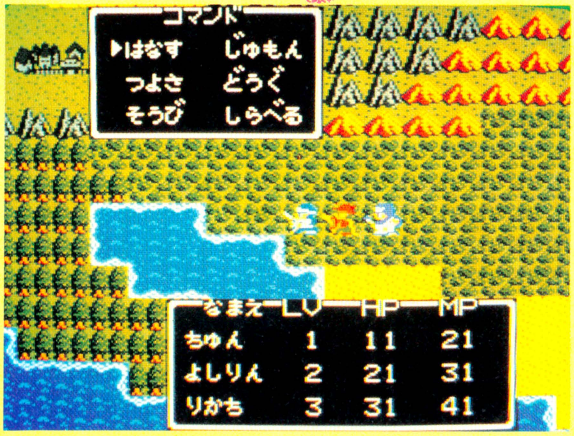
⬇塔のなかも迷路になっているのだっ。敵もいるけど、商人がいたりもする。塔にはいって、上へどんどんのぼっていこ！

6つの城



⬅橋をわたるとお城だっ。またまた今回も橋をかけたりするのかな。2人の弟も最初は、どこかのお城にいる。探すのだ。

LV HP MP！



➡キャラ3人ぶんのレベル、ヒットポイント、マジックパワーが表示される。そうびは防具などをかえるとき。

7つの町

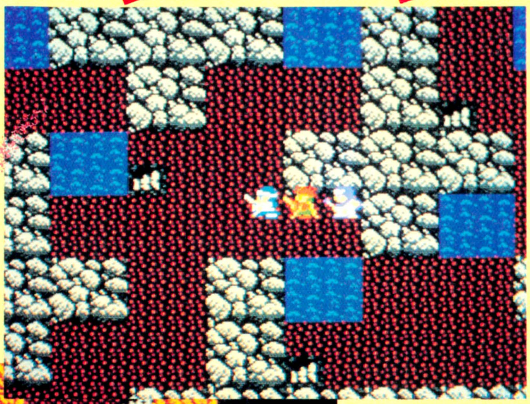


➡出島のしたの部分に町があるでしょ。道具屋ややどやのほかに、情報を話してくれる人たちがいるぞ！

武器・防具は60種類　200人との会話　なんと怪物は100種類！

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

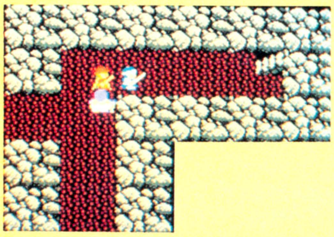
奥深いダンジョン



⬆これがダンジョンのなかだっ！　なかはながーい通路と、いくつもの部屋にわかれている。水の流れてるところもある。

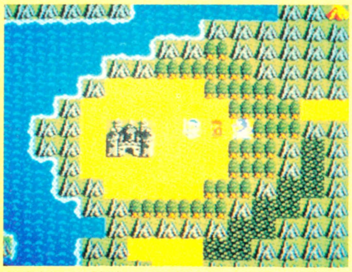


⬅いろんなダンジョンがある。宝箱がたくさんあるけど、あけるとダメージをうけるヤツもたまにあるから注意しよう。





絶海の孤島



⬆前作より数年たち、アレフガルドの地形もちょっとばかしかわっているのだっ。



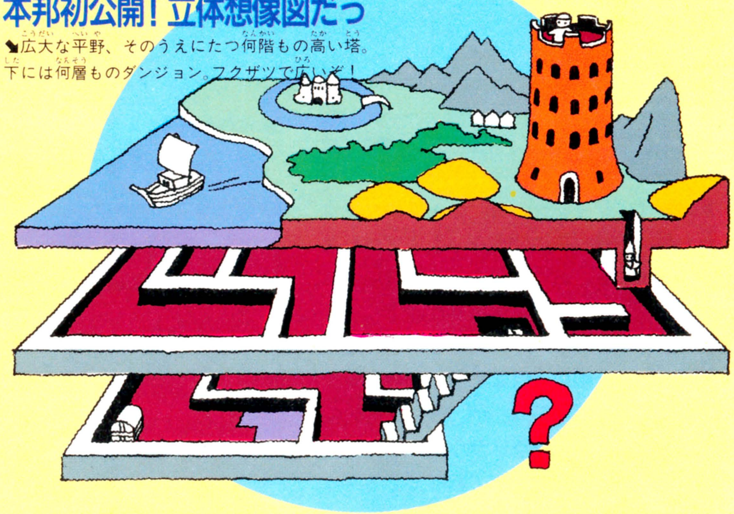
⬆島にはもちろん船でわたろうね。橋をかけることだって、できるかもしれない。



ドラクエIIの全マップだ！

本邦初公開！立体想像図だっ

⬊広大な平野、そのうえにたつ何階もの高い塔。下には何層ものダンジョン。フクザツで広いぞ！





より強化された悪のモンスター軍団だっ！

⬆100種類もの敵は、ぜんぶ鳥山明先生のオリジナルだ。

※画面は開発中のものです

ビートたけしの挑戦状

たけしが考えたギャグいっぱいゲーム！

タイトー　12月10日発売予定
5,300円

ビートたけしが原作の、とってもヘンテコリンなアクションロールプレイングゲームなのだっ！　ギャグ満載、ファミコンのマイク機能をたっぷり使ったとゆー、とんでもなく画期的な、新しいタイプの喜劇ゲームだ。
主人公は妻も子もある、平凡なサラリーマン。名前はない。フツーのサラリーマンだ。
彼が、ある日突然、非日常の世界にまきこまれてしまったところからゲームははじまる。
基本的に左右にスクロールする街が舞台になっている。妻と子供をやしなって暮らしつつ、特殊な力を身につけてレベルをあげ、南海の孤島へ宝探しにでかけるのだっ！
文字どおり、たけしの挑戦はキビシイ！　プレイヤーは、街のカラオケスナックに入ると、本当にマイクを使って歌わなきゃクリアーできないのだっ！　敵もでてくるけど、指先のテクだけじゃ、ダメなゲームなのだ！


⬆スナックあぜみち、とはしぶいネーミング。

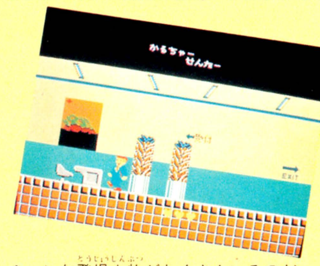

⬆ひよーっ、一路南の孤島へとむかうぞっ！

⬇パッケージも目立ってる、非常識ソフトだ！





⬆コンティニューもできるんだぜっ！


⬆ヘンな登場人物がたくさんいるのだっ。

新人類

プロレスファンのみなさんも、ドウゾ！

リックスソフト　12月18日発売予定
4,900円

原始時代のジャングルで、新人類のマックスくんが、恐竜相手に闘うよっ！　プロレスラーの長州力も、おたすけキャラで登場する、サバイバル・アクションゲームだっ！
マックスは、地の果てにあるという、地上の楽園にいくために、底なし沼や洞窟、シダの森をぬける冒険にでた。が、野蛮な古代生物や、プテラノドン、チラノザウルスなんて巨大な恐竜がマックスめがけて襲ってくる！
マックスの攻撃パターンは、石やヤリ、オノ＋キックだ。石などをぶつけると敵は気絶する、すかさずキック！　2段攻撃で画面の外へ出すのが、このゲームのミソなのだ。
岩のしたには、いろんなアイテムが隠されている。タイミングをみて、アチコチの岩につまずいて転ぶと、アイテムが手にはいるぞ。
また、朝と昼は明かるいけど、夜になると画面は真っ暗になっちゃうからアブナイのだ。




⬇ワーッ、おたすけキャラのリキが恐竜を倒してくれたぞ。


⬅岩山のなかはボーナスステージ。ハイスコアをめざせ！

⬇こんなときは、蓮の葉にとびうつって、ジャンプで移動するのだ。







アテナ

エス・エヌ・ケイ　1月下旬発売予定
価格未定(ディスクカード)

アテナ姫はちょっぴり勇かんな女の子！

冒険大スキ、おちゃめな女の子のアクションロールプレイングゲーム『アテナ』が、ビデオゲームから移植されたよ！　幻想界にまよいこんでしまったアテナ姫。8つの魔物が支配する、8つの世界を通りぬけ、悪の帝王ダンテをやっつけて、もとの世界にもどるのだ！
タテ、ヨコ両方にスクロールするふしぎな幻想界。武器や防具、おたすけアイテムがたっくさんあって、ちょっとムズカシイのだ！

⬇森の世界からスタートし、洞窟の世界、海の世界へとすすむ。





⬆1ワールドは、もっのすごく広い。アイテムをてにいれて、強くなろう！



⬅ライフパワーがゼロになるとーミス。

※画面は開発中のものです

魔鐘

アイレム　12月15日発売予定
5,300円

ややこしいけど、マホーのベルを焼くぞ！

でっかいキャラ、きれいな画面のアクションロールプレイングゲームだ。ウイルナー王国をまもるため、マイヤー王子が、暗黒の魔王ルーバスを倒すのだっ。ルーバスの城の9階にある7つの魔法の鐘(魔鐘)を守る主を倒し、鐘をすべて焼きつくせ！　城のなかはものすごい迷路。みえないおとし穴やパラレルゾーンなどもある。パワーアップアイテムなどは約45種類。敵は35種類もいてフクザツだ！

⬇9階へ登り、鐘を守る主を倒し、1階の聖なる炎で鐘を焼く。これを7回くり返す！



⬅サブ画面いっぱいアイテムデータが。



➡フクザツにいりくんでいるから、なかなか9階へはいけない。パラレルゾーンもあるのだっ。



　※画面は開発中のものです。

光神話　パルテナの鏡

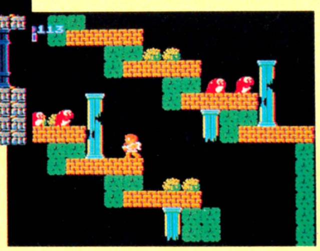
任天堂　12月15日発売予定
2,600円(ディスクカード)

天空の神殿へ、3つの砦を突破するのだ

先号につづいて、よりくわしい『光神話 パルテナの鏡』の情報だよ！これは天使の少年ピットが、恵の女神パルテナをたすけるファンタジックなゲーム。3ステージの構造は左の図のようにカイダン状になっているのだ。ステージのおわりにある砦は、迷路みたいなフクザツなところ。パルテナの3種の神器(鏡の盾、光の矢、ペガサスの翼)を集めながら、天空の神殿をめざして、上へ登るのだっ！

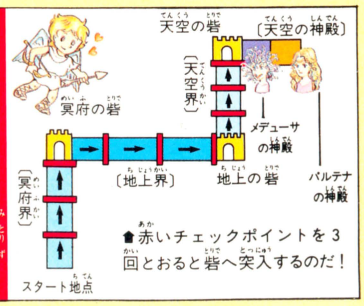


⬇ステージ1　冥府界は岩でできた迷路。溶岩や地下氷河があるぞ。



⬆ステージ3　天空界はメデューサの手下でいっぱい。雲にとびうつって神殿へいこう。

エンジェランドの見取図



⬆赤いチェックポイントを3回とおると砦へ突入するのだ！

※画面は開発中のものです

飛龍の拳

日本GAME　12月27日発売予定
5,500円

上段、中段、下段の構え。攻撃で格闘だ!!

3部構成の格闘技アクションゲームだっ。龍飛少年は、少林寺修業編、予選大会格闘編、世界大会激闘編の3部、全9ステージをクリアーし、異種格闘技の世界チャンピオンになるのだっ。最後には宿敵・龍の牙の総帥との対決がまっている。飛龍の拳の奥義書、全6巻をとりもどすたびに、龍飛がパワーアップ！　攻撃、防御のタイミング表示に、正確にケリやキックをいれるテクが重要だぞっ。





⬆対戦相手のプロフィールが各々出るよ。

⬇大会会場へいく途中は、横スクロールする道中編。森や街で闘ってかけぬけろ。



悠久の時を経て今、伝説は甦える。



⬆敵のスキ、敵が自分のどこをねらうっているか、は赤いマークでしめされるよ。

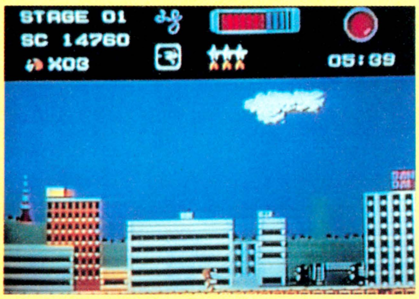
※画面は開発中のものです

ウルトラマン　怪獣帝国の逆襲

バンダイ　12月25日発売予定
3,300円(ディスクカード)

シュワッチ、と3分間だけ変身します！

とらえられたウルトラ兄弟を全員救いだし、大怪獣ゼットンをたおすのだっ。主人公はハヤタ隊員。基本的に左右にスクロールする各ステージで、エネルギー球をあつめて、ウルトラマンに変身しようっ。スペシウム光線や八ッ裂き光線で、メフィラス星人、ダダ、テレスドン、レッドキングといった怪獣たちをつぎつぎにやっつけるのだ。科学特捜隊の基地や大阪城などを正義の味方はまもるのだ！



⬅東京タワーのしたで、怪獣とたたかうハヤタ隊員だっ！



⬅バニラ登場っ！　ウルトラマンがバリアーをはって応戦しているぞっ！

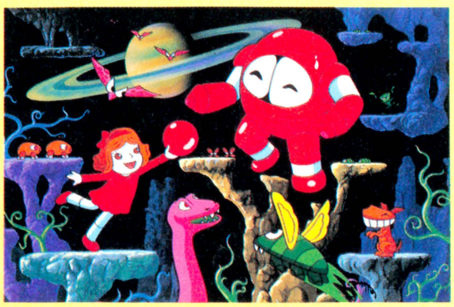
※画面は開発中のものです

ミラクルロピット 2100年の大冒険(仮題)

キングレコード　1987年春発売予定
価格未定

ロボットと女の子のアニメ風ゲームね

キングレコードの第1作が、コミカルなSFアクションアドベンチャーゲームに決定したよ。主人公はミラクルロピットというひょうきんなロボットと、なかの操縦席にすわるかわいい女の子。2人が協力して、ナゾのUFOを追いかけるのだ。異次元の洞くつのなかや砂漠、原始大陸、古い城など13のワールドが2人をまっている。ロピットはレーザ光線で合体・変身をくりかえす敵をやっつけるのだ！



⬅ロピットくんが敵の弾をうけてたおれると、女の子がなかからとびだす。30秒以内にパワーパックをみつけて、もどってくると、ロピットくんは動きだすよっ！

DOG情報局 DISK ORIGINAL GROUP

水晶の竜

スクウェア 12月下旬発売予定/3,400円(ディスクカード)

〝アドベンチャー・スペシャル・シリーズ〟の第１弾。アクションの要素はまったくない、近未来のSFアドベンチャーゲームだっ！　コマンドは画面のうえにズラリとならんだアイコンをえらんで、入力するんだよ。

水晶のドラゴンにおそわれて、主人公ヒュー・ルーカスの友人シンシアとナイルが、ゆくえ不明になった。

２人を探すため、ヒューは、街をかけめぐり、情報をあつめて、宇宙空間へとびだすのだ。事件は、別の星間連絡船の失そう、「アリアスという星のしわざだ」という噂をまきこみながら、謎をふかめていく。

ヘンな商人ととりひきしたり、ビル街の建物に侵入したり。ちょっとアブナイこともしなければダメみたいだ。

女の子の唇がパクパク動いたり、まばたきをしたり、と初のアニメーションもみられるのだっ！



⬆やたっ、スペーススクーターをもらったぞ。やりかたしだいで、いろんな物ももらえるのだ。

➡ナゾの商人だ。ルーペや本がある。

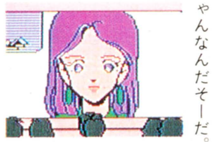


➡アイコンは左から移動、みる、手に入れる、話す、使うなど。





⬅少女隊のともちゃんなんだそーだ。



⬅緑色の髪のユージンさまだ。絵は40枚程だが、話はオク深いのだ。

ディープダンジョン魔洞戦紀

スクウェア 12月下旬発売予定/3,400円(ディスクカード)

ファミコン初の３Ｄ迷路型、本格ロールプレイングゲームがついに登場しちゃうんだ。

地下何層にもわかれたダンジョンへ、勇者ラルははいっていくのだっ。迷宮のどこかにいるエトナ姫をたすけだし、邪悪な魔王を倒すのが使命なのだ！

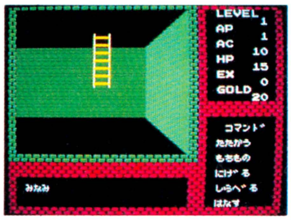
人間の姿や虫族の敵を倒し、どんどん地下へすすんでいこう。敵を倒すとお金やアイテム、そして経験値がもらえるよ。経験をつんでレベルをあげ、もっともっと強い敵をなぎたおすのだ。

地下３階などには、街もある。武器屋、防具屋で手オノ、銅の剣、皮の服、鉄のタテとかを買うと、キャラのパワーアップができるんだ。道具屋で香料や聖なる灰をかうと、マジックも使えるよ。いろんなキャラと話して情報をもらうのもだいじなこと。奥の深いゲームだぞっ。





⬆やたっ、敵を倒したらタカラの山がでてきたぞ。おカネをためて、道具やブキをかうのだ。



⬅うえへあがるカイダンだっ。ドアや小部屋もたくさんあるのだっ。



⬅冒険者は、アイサツしてきたっ。たたかったホーがいいかもね。

➡商人だ。「なにかかうかね、それともウルのかね」だって。





➡ブキやのメニューだ！　たっくさんある。売って金もうけもイイ。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム未確認情報



●万里子です、こんにちは。今週は私の大好きなゲームの移植情報からね！

●サン電子が、あのかわいいセガのゲーム『ファンタジーゾーン』を、ついにファミコンゲームにしてくれることになりました。４月発売予定、メガROMで登場するそうよ。サン電子からは、ほかにコマンド入力型のアドベンチャーゲーム『皇帝の闇(仮題)』も、５月に発売される予定です。ディスクカード(両面)のゲームですよ。

●ニッポン放送の〝オールナイトニッポン〟の20周年を記念して、ファミコンゲーム『オールナイトニッポン スーパーマリオブラザース』が完成しました。とんねるずやKYON²、ビートたけしさんなど、ＤＪの方も総出演！　プレゼント用などの限定生産品なので、お店屋さんでは買えないの。ラジオをきいて、ゼッタイに手に入れようね。くわしい情報は、次号をみて下さいね。

●アスキーが12月24日に発売する『プロフェッショナル麻雀 悟空』(ディスクカード)は、パソコン用にシャノアールから発売された『プロフェッショナル麻雀の移植なんですよ。

●ジャレコはカンフーゲーム『風雲少林拳(仮題)』を、ディスクカードで来年、２月に発売する予定です。

●データイーストは来年３月に『新宿中央公園殺人事件』(ディスクカード)を発売します。コマンド入力型の本格的なアドベンチャーゲームですよ。

●レコード会社のエピックソニーが、ファミコンゲームを発売します。なんと、所ジョージさんが主人公キャラを描く予定。タイトル、価格は未定です。

●ハドソンが、ディズニーのキャラクターを使ったゲームを発売する、というウワサがあります。

●任天堂の発売スケジュールが、またかわりました。『光神話 パルテナの鏡』は12月15日発売。『ゼルダの伝説』の続編『リンクの冒険』は、ずっとおくれて１月14日発売。『ファミリー囲碁(仮題)』は１月中旬発売予定になりました。

●では、みなさん、次号でまたお会いしましょう。さようなら。(森下万里子)

発売日スケジュール表

11月発売予定のゲーム

○キャッスルエクセレント〈アスキー〉
11月28日/4,900円

○ザナック〈ポニー〉
11月28日/2,900円(ディスクカード)

○きね子〈アイレム〉
11月28日/3,300円(ディスクカード)

12月発売予定のゲーム

○ディーヴァ ナーサティアの玉座〈東芝EMI〉
12月5日/5,500円

○タイガーヘリ〈ポニー〉
12月5日/4,900円

○トランスフォーマー コンボイの謎〈タカラ〉
12月5日/4,900円

○ホッターマンの地底探険〈ユース〉
12月5日/4,900円

○プロ野球ファミリースタジアム〈ナムコ〉
12月10日/3,900円

○ビートたけしの挑戦状〈タイトー〉
12月10日/5,300円

○シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件〈トーワチキ〉
12月10日/5,000円

○アディアンの杖〈サン電子〉
12月12日/4,900円(ディスクカード)

○ドラえもん〈ハドソン〉
12月12日/5,500円

○謎の壁 ブロックくずし(仮題)〈コナミ〉
12月13日/2,980円(ディスクカード)

○魔鐘〈アイレム〉
12月15日/5,300円

○光神話 パルテナの鏡〈任天堂〉
12月15日/2,600円(ディスクカード)

○消えたプリンセス〈イマジニア〉
12月15日/5,000円(ディスク、本、カセット)

○キングコング2〈コナミ〉
12月18日/5,300円

○マドゥーラの翼〈サン電子〉
12月18日/4,900円

○新人類〈リックソフト〉
12月18日/4,900円

○スーパーロードランナー〈アイレム〉
12月19日/価格未定(ディスクカード)

○聖飢魔II 悪魔の逆襲〈CBSソニー〉
12月20日/4,900円

○時空の旅人〈ケムコ〉
12月20日/4,900円

○ブリーダー〈ソフトプロ〉
12月20日/2,980円(ディスクカード)

○エレクトリシャン〈ケムコ〉
12月20日/2,980円(ディスクカード)

○プロフェッショナル麻雀 悟空〈アスキー〉
12月24日/価格未定(ディスクカード)

○ウルトラマン〈バンダイ〉
12月25日/3,300円(ディスクカード)

○闘いの挽歌〈カプコン〉
12月26日/5,500円

○クレイジークライマー〈ニチブツ〉
12月26日/5,300円(専用スティック付)

○飛龍の拳〈日本GAME〉
12月27日/5,500円

○メトロクロス〈ナムコ〉
12月中旬/3,900円

○レイラ〈デービーソフト〉
12月中旬/5,300円

○ナイト・ロアー〈ジャレコ〉
12月中旬/3,200円(ディスクカード)

○コスモジェネシス〈アスキー〉
12月下旬/4,900円

○花のスター街道〈ビクター音楽産業〉
12月下旬/価格未定

○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
12月下旬/3,300円(ディスクカード)

○アップルタウン物語〈スクウェア〉
12月下旬/3,400円(ディスクカード)

○水晶の竜〈スクウェア〉
12月下旬/3,400円(ディスクカード)

○ディープ・ダンジョン 魔洞戦紀〈スクウェア〉
12月下旬/3,400円(ディスクカード)

○陸上競技編〈バンダイ〉
12月/4,500円(ファミリートレーナー用)

○ドラゴンクエストII悪霊の神々〈エニックス〉
12月下旬〜1月/5,500円

1987年1月発売予定のゲーム

○魔獣の森伝説〈イマジニア〉
1月5日/5,000円(ディスク、本、カセット)

○リンクの冒険〈任天堂〉
1月14日/2,600円(ディスクカード)

○ザ・ブラックバス〈ホット・ビィ〉
1月20日/5,300円

○ココナワールド〈ソフエル〉
1月20日/価格未定(ディスクカード)

○ドラゴンバスター〈ナムコ〉
1月上旬/4,900円(予価)

○火の鳥(仮題)〈コナミ〉
1月上旬/価格未定

○アルカノイド〈タイトー〉
1月下旬/価格未定

○ファミリー囲碁(仮題)〈任天堂〉(D)
1月中旬/2,500円(予価)(ディスクカード)

○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
1月下旬/価格未定(ディスクカード)

○ポケットザウルス(仮題)〈バンダイ〉
1月/5,500円

○ラビリンス〈徳間書店〉
1月/4,900円

○メルヘンヴェール〈サン電子〉
1月/3,200円(ディスクカード)

○ジョギング編〈バンダイ〉
1月/4,500円(ファミリートレーナー用)

○謎のマガジンディスク ナゾラーランド〈サン電子〉
1月/2,900円(ディスクカード)

○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
1月/2,980円(ディスクカード)

2月発売予定のゲーム

○ゴルフ〈任天堂〉
2月14日/2,500円(ディスクカード)

○レリクス〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)

○トップルジップ〈ボーステック〉
2月25日/価格未定(ディスクカード)

○キャプテン翼〈テクモ〉
2月中旬/価格未定(ディスクカード)

○アルゴスの戦士〈テクモ〉
2月中旬/価格未定

○タッチ〈東宝〉
2月/4,900円

○ジェニー〈タカラ〉
2月/価格未定

○風雲少林拳(仮題)〈ジャレコ〉
2月/価格未定(ディスクカード)

○ウインターゲームス〈ポニー〉
2月/価格未定(ディスクカード)

○セクションZ〈カプコン〉
2月/価格未定(ディスクカード)

○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
2月〜3月/価格未定

3月以降発売のゲーム

○スパイVSスパイII(仮題)〈ケムコ〉
3月下旬/価格未定

○エアロビクス編〈バンダイ〉
3月/4,500円(ファミリートレーナー用)

○新宿中央公園殺人事件〈データイースト〉
3月/価格未定(ディスクカード)

○地底大陸オルドーラ〈サン電子〉
3月/4,900円

○スーパーボーイアラン〈サン電子〉
3月/4,900円

○ファンタジーゾーン(サン電子)
4月/価格未定

○水戸黄門(サン電子)
4月〜5月/価格未定

○皇帝の闇(仮題)〈サン電子〉
5月/価格未定(ディスクカード)

○ミラクルロピット2100年の大冒険(仮題)〈キングレコード〉
春/価格未定

○森田の将棋〈セタ〉
春/価格未定

○ウルティマ〈発売元未定〉
7月14日/価格未定

発売日未定のゲーム

○信長の野望〈光栄〉
○水戸黄門〈サン電子〉
○ボールブレイザー〈ポニー〉
○ピットストップII〈ポニー〉
○エイリアン2(仮題)〈スクウェア〉
○ザナドゥ〈ハドソン〉
○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
○スクランブル21〈ビクター音楽産業〉
○ガンスモーク〈カプコン〉
○ひげ丸(仮題)〈カプコン〉
○ラッシュアンドクラッシュ〈カプコン〉
○ヘラクレス 闘人魔境伝(仮題)〈データイースト〉
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉(D)
○パルプス(仮題)〈任天堂〉(D)
○エクスカリバー(仮題)〈スクウェア〉(D)
○シカゴ・コネクション(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ライジン(仮題)〈スクウェア〉(D)
○ヒスパーニ(仮題)〈スクウェア〉(D)

※黒字はカートリッジ 青字はディスクカードのゲームです

Calendar 1986

11/23–12/20

11	日	月	火	水	木	金	土
	・	・	・	・	・	・	1
	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30	・	・	・	・	・	・

12	日	月	火	水	木	金	土
	・	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	・	・	・
	・	・	・	・	・	・	・

日	月	火	水	木	金	土
11/23	24	25	26 怒 IKARI 発売 (ケイ・アミューズメントリース)5,500円	27 ドラゴンボール神殿の謎発売 (バンダイ)5,300円 マッピーランド発売 (ナムコ)3,900円	28 ファミコン通信 13号(12月12日号)発売 きね子 発売 (アイレム)3,300円(ディスクカード) キャッスルエクセレント発売 (アスキー)4,900円 ザナック 発売 (ポニー)2,900円(ディスクカード)	29
30	12/1	2	3	4	5 タイガーヘリ 発売 (ポニー)4,900円 ディーヴァ 発売 (東芝EMI)5,500円 トランスフォーマー 発売 (タカラ)4,900円 ホッターマンの地底探険 発売 (ユース)4,900円	6
7	8 月刊ログイン 1月号発売 定価520円	9	10 シャーロックホームズ 発売 (トーワチキ)5,000円 ビートたけしの挑戦状 発売 (タイトー)5,300円 プロ野球 ファミリースタジアム 発売 (ナムコ)3,900円	11	12 ファミコン通信 14号(12月26日号)発売 アティアンの杖 発売 (サン電子)4,900円 (ディスクカード) ドラえもん 発売 (ハドソン)5,500円	13 謎の壁 ブロックくずし (コナミ)2,980円 (ディスクカード)
14	15 消えたプリンセス 発売 (イマジニア)5,000円 (ディスクカード 本 カセット) 魔鐘 発売 (アイレム)5,300円 光神話 パルテナの鏡 発売 (任天堂)2,600円 (ディスクカード)	16	17	18 マドゥーラの翼 発売 (サン電子)4,900円 新人類 発売 (リックスソフト)4,900円 キングコング2 発売 (コナミ)5,300円	19 スーパーロードランナー発売 (アイレム)価格未定 (ディスクカード)	20 エレクトリシャン 発売 (ケムコ)2,980円(ディスクカード) 聖飢魔II 発売 (CBSソニー)4,900円 時空の旅人 発売 (ケムコ)4,900円 ブリーダー 発売 (ソフトプロ)2,980円(ディスクカード)



禁断 KIN DAN

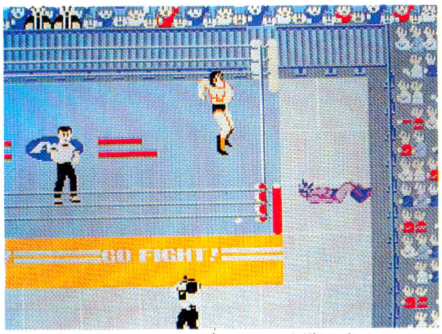
図書券 5,000円　ファミ通チケット 2,500ガバス

●プロレス　©任天堂

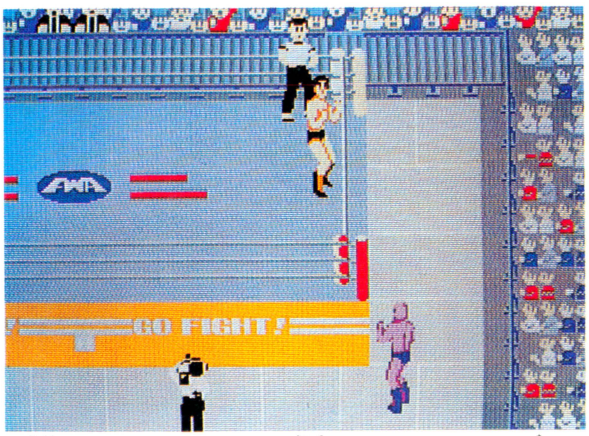
プロレスにもあったワープ技っ!!

北海道　橋本　渉（会員番号900165）

ロープ際の魔術師!?



☗相手レスラーをボディスラムなどで場外に投げとばす!!



☗自分はロープにピッタリくっついて相手レスラーがやってくるのを待つ!!

はやくも、我がファミ通㊙情報部に『プロレス』の秘技がたくさん送られてきたぞ。早いものは発売日の3日後ぐらいで届く。やはり人気のあるゲームだから、発売日に買った人も多いんだろうな。

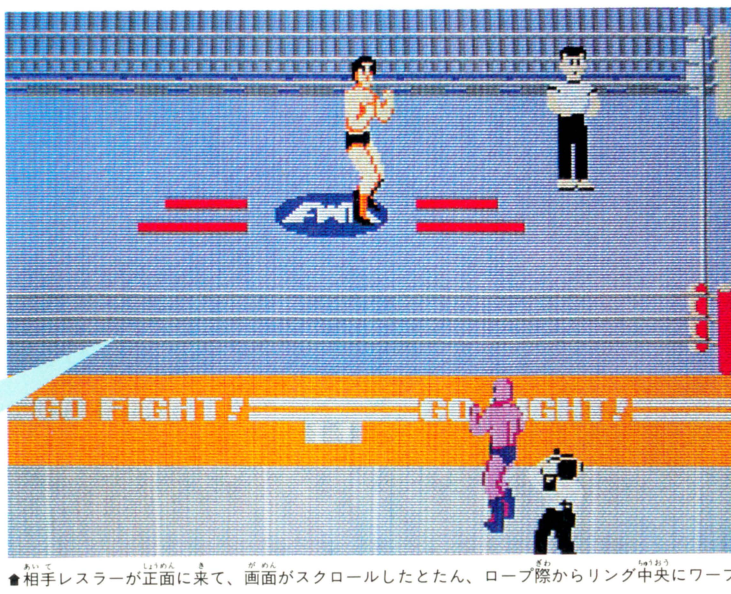
最初の秘技はワープ技だ。ワープといっても、プロレスの場合、リング以外に行きようがないから、正確には瞬間移動（テレポーション）と呼ぶべきかも知れない。ふむむっ、レスラーのなかに超能力者がいたとは!!

では、さっそく確かめてみよう。この秘技は1PLAYERでも、2PLAYERでもできるし、どのレスラーを選んでもだいじょうぶだ。お気に入りのレスラーを選んでゲームをスタートさせよう。

試合が開始されたら、とにかく相手レスラーを場外に投げとばす。そして、ここからがカンジンなトコだぞ。自分はロープにピタリとくっついているのだ。そのうち、場外に落ちたレスラーは起きあがってトコトコとリングの正面のほうへやってくる。

で、このとき画面がスクロールしたとたん、いままでリング端のロープのところに立っていたレスラー（自分）がリング中央に瞬間的にパッと移動してしまうのだ。不思議だね。

瞬間ワープ！



☗相手レスラーが正面に来て、画面がスクロールしたとたん、ロープ際からリング中央にワープ。

の秘技! NO HI GI

各社、年末商戦に向けて一斉にスタート!! といった感じで新作ゲームが目白押しだ。キミもどのソフトを買おうか迷っているんじゃないかな。秘技が見つかったら、禁断の秘技に応募してね。お年玉にガバスがもらえるかもしれないぞっ!!

図書券 5,000円
ファミ通チケット 2,500ガバス

●プロレス ©任天堂

寝る子も起きるスターマン!!

島根県　岡本幸司　(会員番号900166)

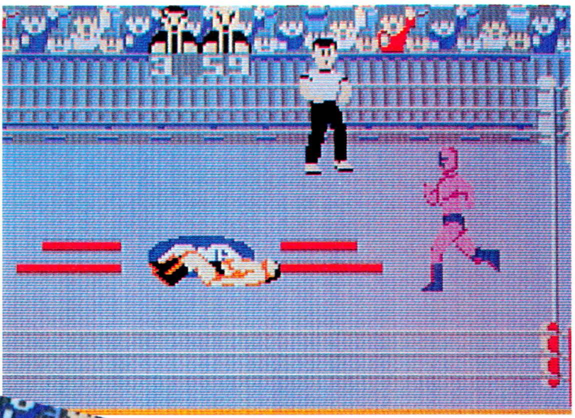
キミはもう、謎のレスラー、グレートプーマに勝つことができたかな?

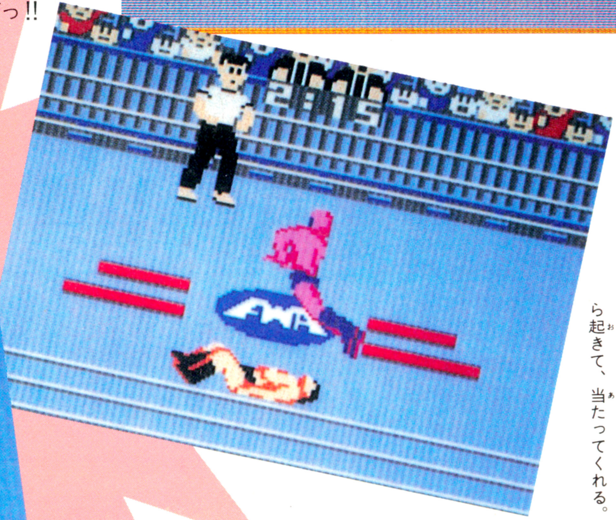
FWAとFWFのダブルタイトル制覇の道はキビシイよね。そこで、島根県の岡本クンから送られてきた、とっておきの秘技をキミにも伝授しよう。

この秘技を使えるレスラーはスターマンだ。迷わずスターマンを選びなさい。で、試合が開始されたら、走りながらのフライングクロスチョップを決める。最初はリングのいちばん手前か、いちばん上が決めやすい。

そして、相手が倒れたら、すぐ✚ボタンの左右どちらかを2回つづけて押し、走る。相手が倒れていよーがかまわずにAボタンを押してフライングクロスチョップをかけるのだ。すると、倒れていたレスラーは、なんとムクッと起きあがり、自分のほうから当たってくれるのだ!! 驚いちゃうね。

以後、これの繰り返しで、相手レスラーにダメージを与え、相手が弱ったところで大技を2・3発決めれば、どんなレスラーにも楽勝だぜっ!!

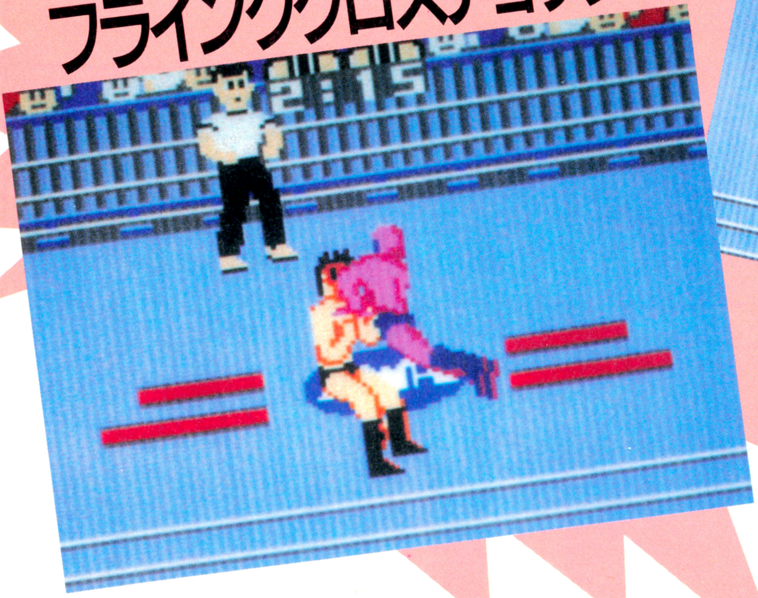




⬆相手を倒したら、すぐに✚ボタンを2回押して、走れ!!

⬅相手が倒れていてもかまわずに、フライングクロスチョップ!! 相手は自分から起きて、当たってくれる。

フライングクロスチョップ!



倒れている敵も起きあがる…!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,106ガバス

●プロレス ©任天堂

ラスト0:01秒のありがたさ！

大阪府　和田明久　（会員番号900167）

試合の制限時間ギリギリ、例えば、あと1秒で試合終了というときにフォールしたら、どーなるかキミは知っているかな？
答えは、そう、そのままカウントが続行されるんだ。残り試合時間も0：01で止まったままになるぞ。ありがたいね。
ただし、カウント途中でフォールをかえされた場合は、その時点で試合終了になっちゃうよ。



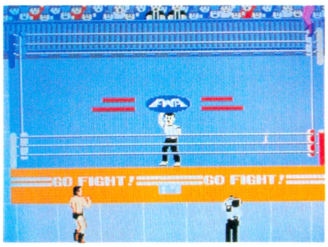
◆試合時間4分59秒でフォール勝ち。ウッシャーッ!!

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,503ガバス

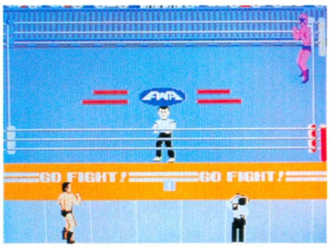
●プロレス ©任天堂

場外カウントを数えなおすぞ！

北海道　伊藤太祐　（会員番号900168）



◆おおっと、コーナーポストに上った。何をする気だぁーっ!?



◆あれれっ!? レフリーが場外カウントを数えなおしたぞっ!!

相手レスラーを場外に投げると、左右どちらかに画面がスクロールするよね。で、相手レスラーが立ち上がり、画面のスクロールがまんなかにきたときに、自分がコーナーポストに上って下りると、場外カウントを1から数えなおすぞ。
コーナーポストに上っただけではダメ。必ず下りること。勝負はリング上でつけようぜ。なーんちゃって。

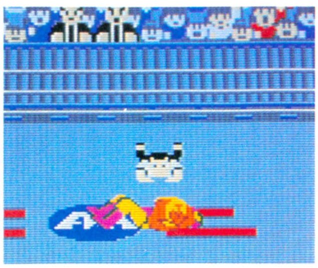
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,017ガバス

●プロレス ©任天堂

たった2秒で決着っ!?

北海道　伊藤太祐　（会員番号900168）

右の写真を見てくれ。試合時間がたったの2秒だぞ。そんなことできるわけがないって？　じつは種も仕掛もあるのさ。
2人用プレーを選ぶと制限時間がないよね。ところが試合時間を表示するところには"分"の位が1ケタしかない。つまり、9分59秒までしか表示できないのだ。もう、わかったと思うけど、この試合は10分2秒で決着したというワケ。



◆2人用プレーで試合時間が10分を超えてからフォールすると……。



◆試合時間がたったの2秒!? そんなバカな。ほんとは10分2秒なのだ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,825ガバス

●プロレス ©任天堂

必殺!! サマーソルトスペシャル!

大阪府　若宮英俊　(会員番号291197)

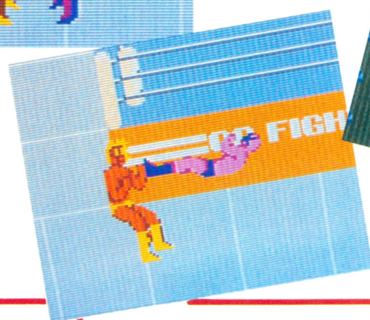
遊星から来た鳥人と異名をとるスターマン。彼の得意とするフライングクロスチョップや、サマーソルトキックなどの空中戦殺法には目を見はるものがある。

ところが、スターマンにはもうひとつの隠れた必殺技があった。名づけてサマーソルトスペシャルと呼ぼう。

相手レスラーを場外に投げとばしたら、自分も場外に出る。そして、リングサイドに書いてあるGO FIGHT! の文字のGのところで待つ。相手レスラーと組み合ったら、サマーソルトキックをかける。すると、いつもキックしたあと後方宙返りをするが、ここで技をかけると、前方宙返りをするのだ。スゴイ!!

Gポイントで待ち構えろ!





⬆Gの文字と重なるように立って、相手と組み合ったら、✚ボタンの下を押しながらAボタンを押すのだ!!



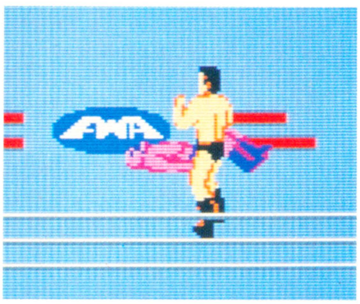
⬆キックをしたあとに、前方宙返りをするスターマンを見れる。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,042ガバス

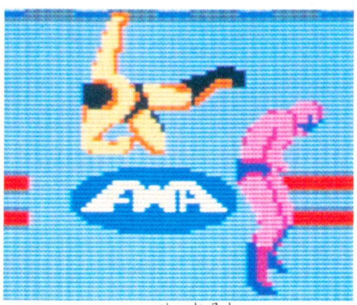
●プロレス ©任天堂

連射エンズイギリ!!

静岡県　苫田章人　(会員番号900169)



⬅相手レスラーのパンツと自分のパンツが重なるように立って待つのだ。



➡Aボタンを連打していると相手が起きあがりざまにエンズイギリが決まる。

パンツが目印っ!?

相手レスラーを倒したら、相手レスラーのパンツと自分のパンツがちょうど重なるようにファイター隼を立たせろ!!

この位置でAボタンを連打していると、相手が起きあがったとたんに、エンズイギリがズバッと決まるのだ。

連射装置の付いたジョイスティックを使えば、Aボタンを押してるだけだからラクだね。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,402ガバス

●プロレス ©任天堂

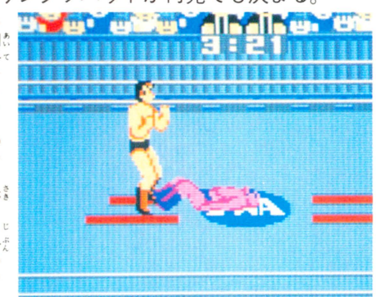
連射ソバット攻撃っ!!

東京都　日沼利栄　(会員番号900170)

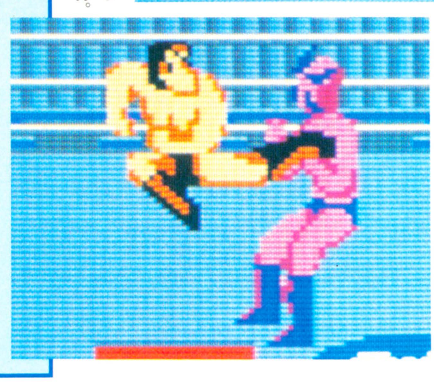
ツマ先を合わせる

この技も、連射装置付きのジョイスティックを使うとラクだ。

相手レスラーを倒したら、相手レスラーのつま先と自分のつま先が重なるように立って、Aボタンを連打するだけ。起きあがりざまにローリングソバットが何発でも決まる。



➡相手レスラーのつま先と自分のつま先が重なるように立ちAボタンを連打。



⬅連射装置付きのジョイスティックを使うと、Aボタンを押してるだけで、何発も決まる!!

秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,881ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

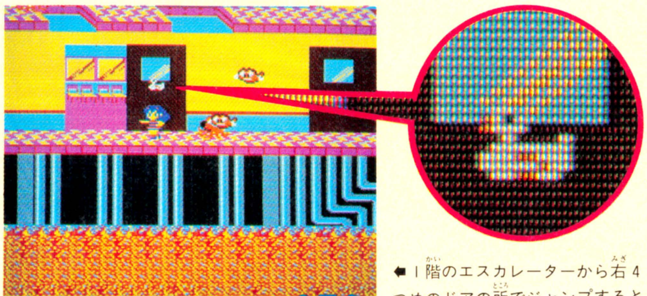
隠れキャラの出し方を教えちゃうからね!

埼玉県　猪又敬二　(会員番号900164)

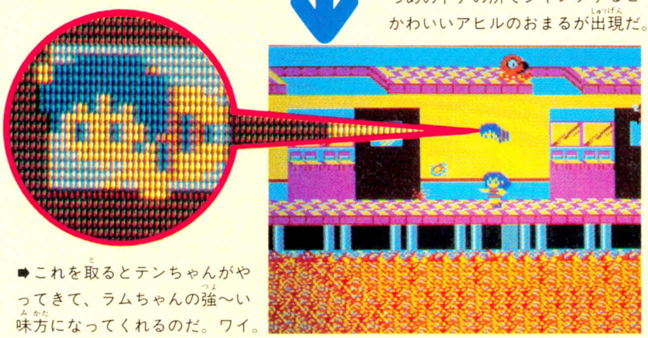
幼稚園編

ほのぼのとして簡単そうに見えるんだけど、意外とてこずっちゃうという『うる星やつら』。いたるところに隠れキャラがひそんでるけど、場所がわからなくてウロウロしてる間に炎に巻き込まれちゃってア〜ア！という人も多いはず。そういう人はぜひ読んでよね。

1 おまるとテンちゃんのフカ〜〜い関係!?

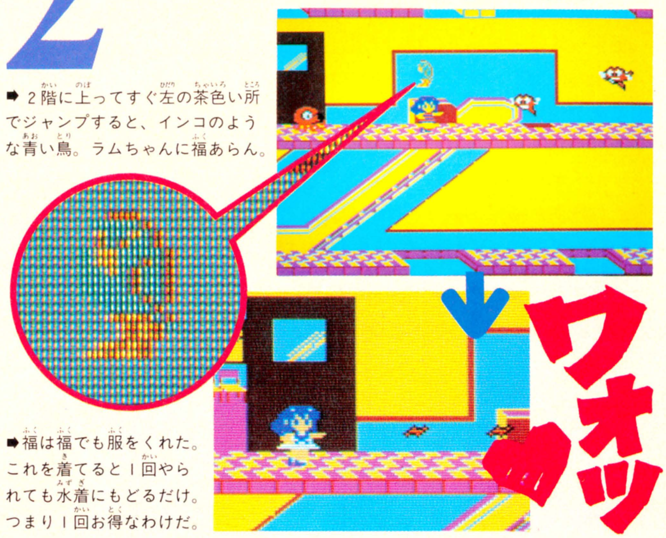


⬅1階のエスカレーターから右4つめのドアの所でジャンプするとかわいいアヒルのおまるが出現だ。



➡これを取るとテンちゃんがやってきて、ラムちゃんの強〜い味方になってくれるのだ。ワイ。

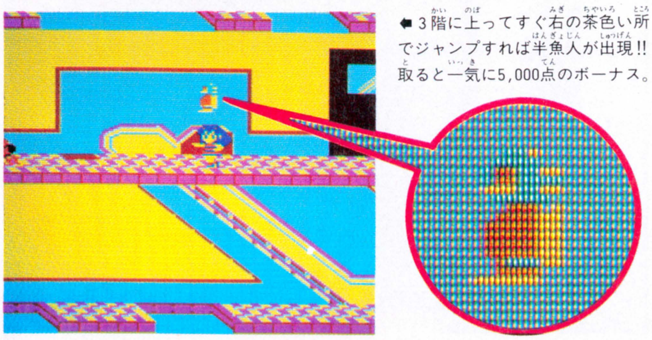
2 フクをはこぶ青い鳥



➡2階に上ってすぐ左の茶色い所でジャンプすると、インコのような青い鳥。ラムちゃんに福あらん。

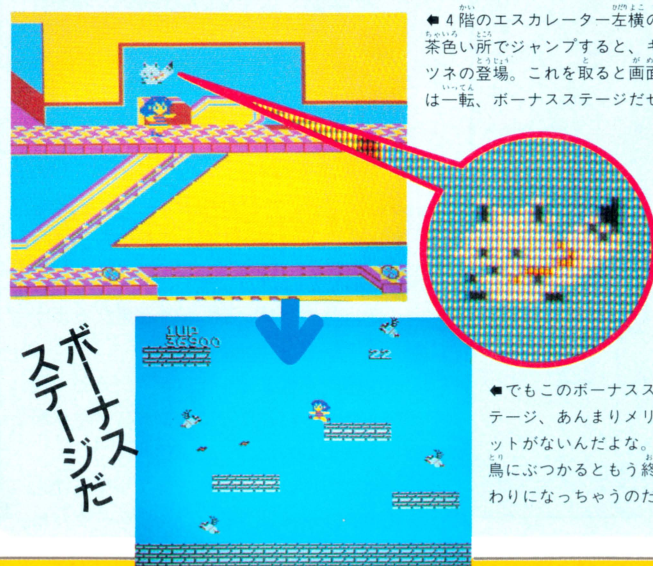
➡福は福でも服をくれた。これを着てると1回やられても水着にもどるだけ。つまり1回お得なわけだ。

3 ギョッ 半魚人は5,000点ボーナスだ！



⬅3階に上ってすぐ右の茶色い所でジャンプすれば半魚人が出現!!取ると一気に5,000点のボーナス。

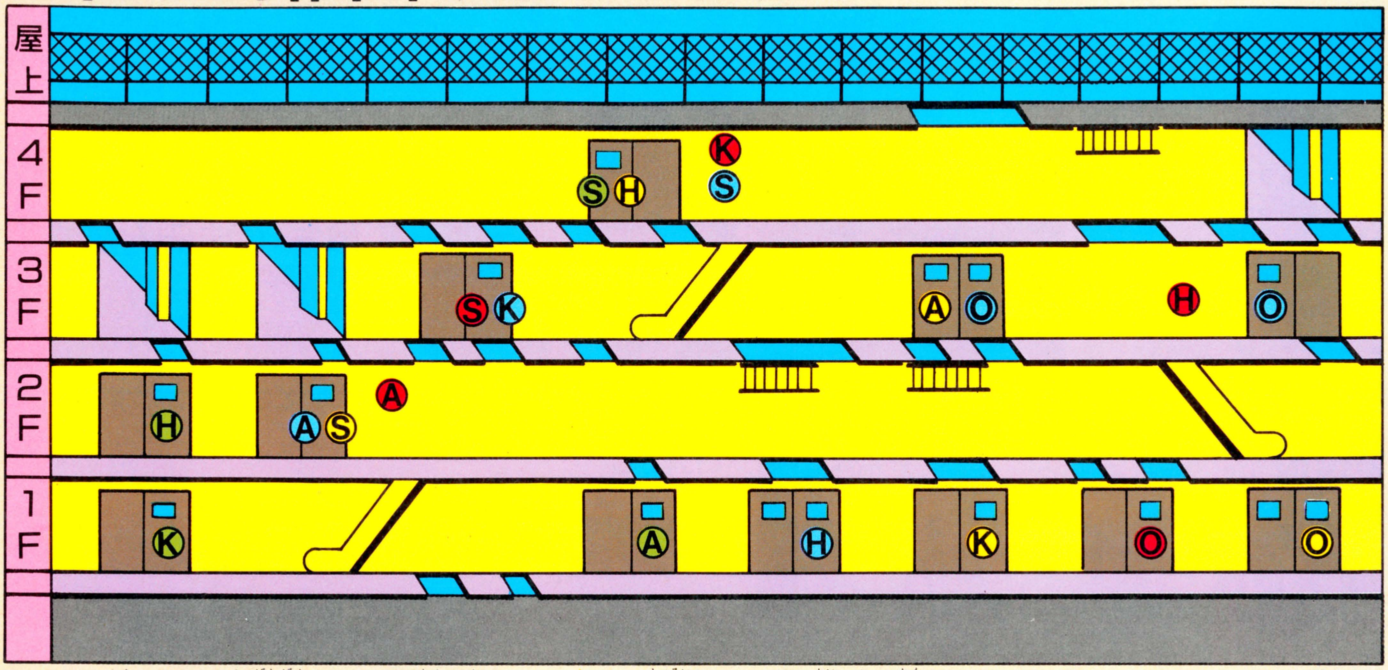
4 おキツネさまといざ天上へっ!?



⬅4階のエスカレーター左横の茶色い所でジャンプすると、キツネの登場。これを取ると画面は一転、ボーナスステージだぜ。

⬅でもこのボーナスステージ、あんまりメリットがないんだよな。鳥にぶつかるともう終わりになっちゃうのだ。

これが幼稚園の全マップだ!



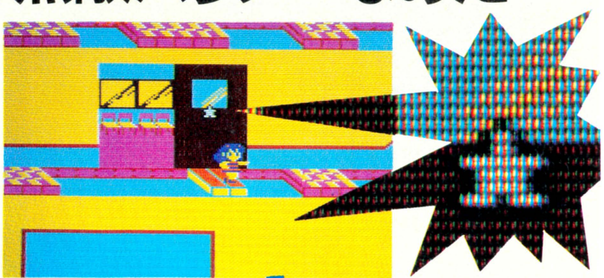
さてと、隠れキャラの出現場所をマップに示しておいたんだけど、このマップを見て、ある疑問がわいてこないかい? なんで同じ隠れキャラが4つずつあるんだろう、ってさ。

実は、このゲームには隠れキャラを取るパターンというのが4種類あるのだ。1階でどの隠れキャラを取るかによって、この後どこで何を取るかというパターンが決まってしまうのだ。

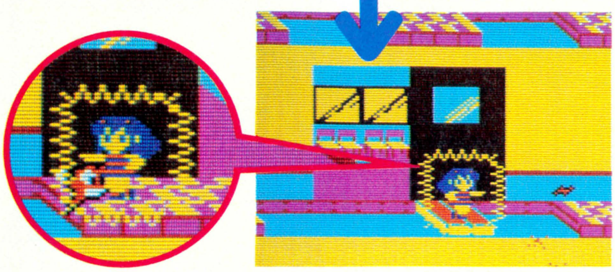
ちなみに、ここで説明しているのは赤色のパターン1の場合だから注意してね。

マップのみかた	
Ⓞ=おまる	Ⓗ=半魚人
Ⓐ=青い鳥	Ⓚ=キツネ
●(赤)=パターン1	Ⓢ=星
●(青)=パターン2	●(黄)=パターン3
	●(緑)=パターン4

5 星が光れば無敵バリアーなのだ



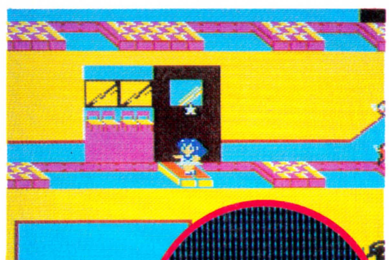
➡3階エスカレーターから左1つめのドアの所でジャンプすると、ヒトデのようなお星さまが出ます。



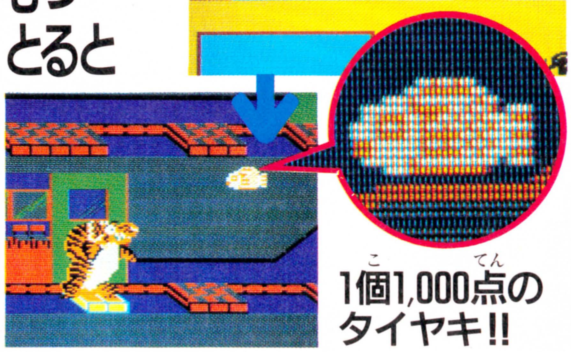
⬅取ったとたんにラムちゃんは無敵バリアーに包まれるのだ。強い。

6 なんたって強い! レイさんの登場だっちゃ

隠れキャラを3つとると



⬅隠れキャラを3つ取ると、なんとあのレイさんが降りてきて、ラムちゃんと合体してしまうのだっ。



⬅レイさんはくいしん坊だから、敵キャラをみーんなタイヤキに変えてパクパク食べちゃうのだ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,422ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

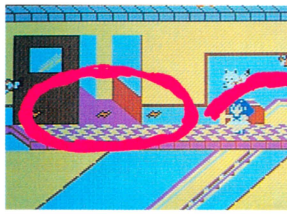
ほっかほかの電撃タイヤキ!

茨城県　綿引孝宜　(会員番号900171)

アイテムを3つ集めるとジャジャーン!!　とレイさんが登場して敵キャラをみーんなタイヤキに変えちゃうんだけど、タイミングによってはラムちゃんの撃った電撃までがタイヤキに変身しちゃうことが発覚したのだ。

➡3つめを取る直前に電撃を撃つと…。

3つめのアイテムを取ると







敵キャラもみんなタイヤキに!!

⬅アイテムを取った瞬間、撃った弾がタイヤキにされてる!!　レイさんたら。

⬅ほんとにくいしん坊なんだよな。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,315ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

レイさんだって上の階に行けるよっ!

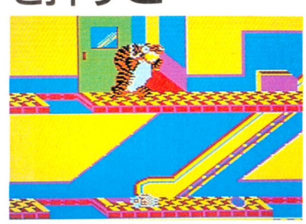
広島県　小松弘明　(会員番号900172)

エスカレーターのそばでボタンを押すと……



⬆タイミングにもよるんだけどね。





⬆動く床の間に落ちないように注意。



⬅トランポリンの上でもできるのだ。面クリも目前だぜ!

トランポリンで屋上へ

レイさんは出現した階以外は移動できないことになっているんだけど、エスカレーターの所で✚ボタンの上とABボタンを押すと上に行けるのだ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,271ガバス

●うる星やつら ラムのウエディングベル ©ジャレコ

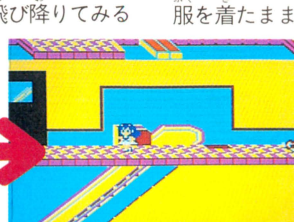
死んでも服は手放さない!!

神奈川県　北爪孝昌　(会員番号111993)

せっかく幼稚園服を着たのに1回やられたからって水着姿に戻されるのはイヤだっちゃ、と思ったラムちゃんは思いきって飛び降りてみることにしました。このときしっかり敵キャラに触れて落ちておいたので、次に復活したときに服を着たままでいることができたのです。



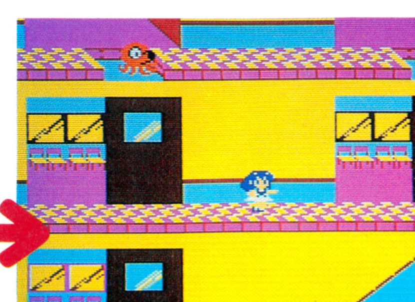
⬆青い鳥にお願いして服をもらいます。



⬆やっぱりこのほうがカワイイっちゃ。



⬆タイミングをはかって敵にさわると。



⬆わーい、水着姿に戻らないで服着たままでいられる。

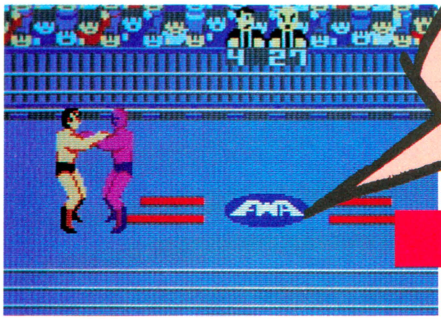
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,073ガバス

●プロレス ©任天堂

実況！アナウンサー3態

宮城県　遠藤弘樹　(会員番号900173)

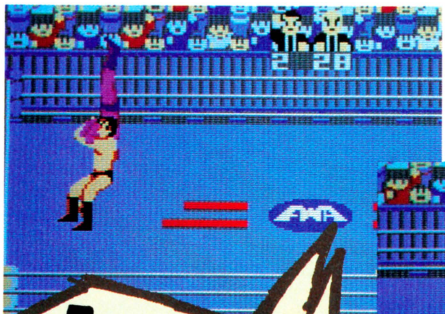
『プロレス』の影の立役者アナウンサー。最近ではアナウンサーのほうが有名になっちゃったりして……。で、ここではアナウンサーに焦点を絞ってみました。汗をふいたり、机をたたいたりと、大いそがしの大熱演だよ。



きょうの調子はどうですかねエ小鉄さん

しゃべる

⬅これといって試合が展開せず、盛りあがりを見せないときは、解説者に意見を求める。さすがですねぇ!!

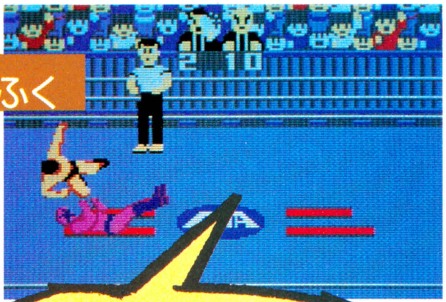




おっとおっ!!ブレーンバスター

たたく

⬆大技をかけたときや、フォールすると、机をたたく。



汗をふく

➡決まるかに見えたフォールがはね返えされると、汗をふくのだ!!

いやぁ熱戦です…

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,503ガバス

●バレーボール ©任天堂

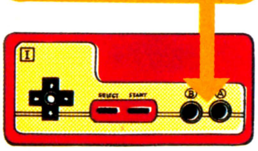
おいおいっ、どっちを向いているんだ!

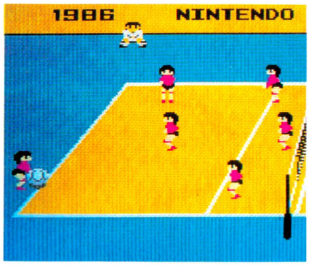
東京都　東出　誠　(会員番号900174)

「そお〜れっ！」と、今日も元気よく腰を振っているかな!?『バレーボール』みたいな団体競技のバアイ、チームワークが決め手だよね。ところが、そのチームワークをガタガタにしてしまう秘技があるのだ。

１人プレーでも、２人プレーでもかまわない。対戦チームもどこでもいいから、ゲームをスタートする。で、サーブを打つときに、Bボタンを押したままにしていると、ボールがかえってきても知らん顔。チームワークが乱れちゃう。

コントローラーⅠのBボタンを押したままサーブを打つ





⬆Bボタンを押したまま､サーブを打つ。



⬆打ったあとも､Bボタンは押したまま。

もう、てんでバラバラなんだからぁ!



⬆すると、このとおり。チームワークがバラバラだよ。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,715ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

面クリアーボーナス表を大公開っ!!

北海道　山本直之　(会員番号900178)

各エリアをループさせずにクリアーすることが条件!!



⬆エリア2のラスト。スコアに注目しよう!!



⬆ほーらね、5,000点が加算されたでしょ!!

エリア	クリアーボーナス点	エリア	クリアーボーナス点
1	5,000	14	5,000
2	5,000	15	8,000
4	10,000	16	100,000
6	20,000	18	100,000
9	30,000	―	―

またひとつ、ガンプの謎が解き明かされた。ある特定のエリアをノーミスで、しかも一度もループさせずにクリアーすると、クリアーボーナスがスコアに加算されるのだ。

ノーミスというからには、各エリアの途中で1機でもやられたらダメ。ループしてもダメなので、かなり、条件がキビシイかな。

右の表をよく見て欲しい。エリアによってはクリアーボーナスがつかないから注意しよう。それと、条件を満たしても、何気なくボーナス点が加算されるので、よほどスコアを気にしていないと見逃がしてしまうぞ。

ところで、この秘技は青森県の藤本高英クンからも送ってきてくれたが、ボーナス点のまちがいが3ヵ所あったので北海道の山本クンのほうを採用とした。

これからも、秘技の内容が同じ場合、より正確で、くわしい人のはがきを採用する方針だ。まったく同じという場合は抽選で……ということになるからね。

ごめんなさいっ!

第10号の禁断の秘技、98ページで紹介した『スーパーゼビウス』の〝お得な5,000点!〞で、エリア2の地上にある木を順番に撃っていくと、5,000点が入る。という秘技は、クリアーボーナス点のまちがいでした。読者の皆様、株式会社ナムコ、及び関係者の皆様、ほんとうにごめんなさいっ!!

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,132ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

ブラグザがすり抜ける!

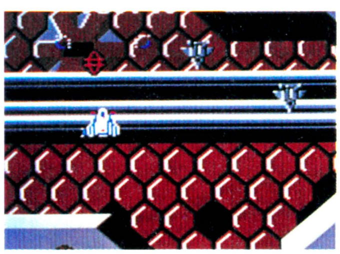
愛知県　天野康史　(会員番号900179)

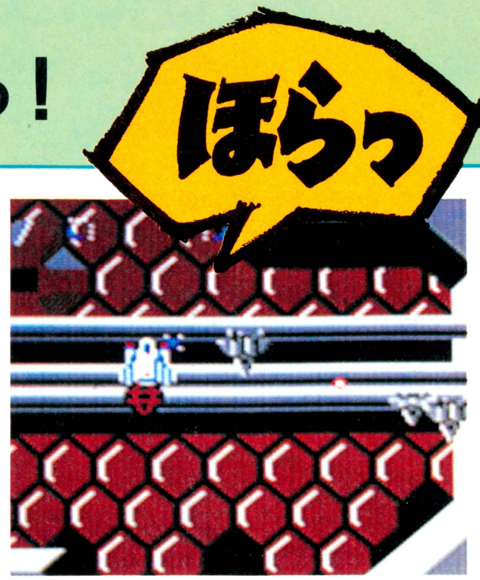
エリア20からは、いよいよガンプの要塞に突入する。ここで注意しなければならないのが、ブラグザの攻撃だ。

ブラグザは要塞地下から狙いをすまし、ソルバルウめがけて突進してくる。いきなりだから、びっくりしちゃうよね。それにザッパーじゃ破壊できないし……。

でも、そんなブラグザにも弱点はあったぞ。なんと、地下から発射された直後なら、ブラグザに当たっても、ソルバルウはヘーキなのだ。へへへっ。ガンプは目の前だぜっ!!

かさなってもヘーキだよ!!





⬅よく見てよ。ソルバルウがロケット噴射しているのではないぞ。ブラグザと重なっているのだ!!

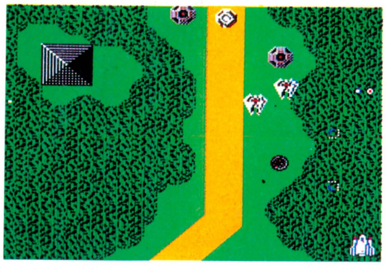
図書券 4,000円

ファミ通チケット 2,210 ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

ソルバルウ100機をキミは見たか!?

千葉県　荒木岳人　(会員番号900180)



➡ソルバルウを画面の端にやれば、ジェミニ誘導は、はずれてしまう。



➡再び、エリア15。スペシャルフラグを取って機数を増やそう!!

ジェミニ誘導をはずし15-16エリアをループ

『スーパーゼビウス』でソルバルウの残り機数は2ケタで表示されるけど、2ケタを超えたら、どーなるんだろう?　この難題に挑戦してくれたのが、千葉県の荒木クンだ。

エリア16でジェミニ誘導を画面外へはずすと、エリア15に戻される。地上物も復活してるし、15→16→15というふうに回れば、墜落することもない。スペシャルフラグと面クリアーボーナスで点数をかせぎ、ついに3時間後、ソルバルウは100機を超えたのだ!!



⬆ソルバルウが99機。あと1機増やすとどーなるか!?



⬆やったぁーっ、ついに100機。結果は見てのとおり。

図書券 3,000円

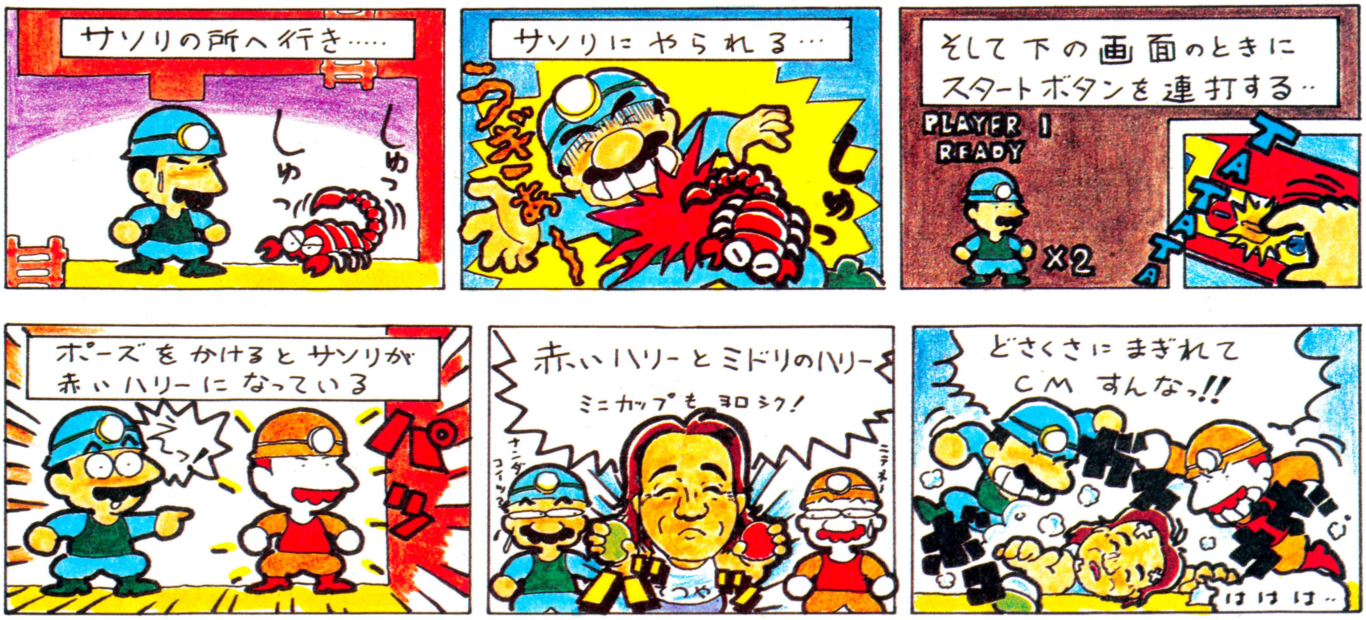
ファミ通チケット 1,603 ガバス

●スーパーピットフォール ©ポニー

赤いハリーと緑のハリー!?

福岡県　倉光裕之　(会員番号529801)

赤いサソリにやられたあと、スタートボタンを連打していると、赤いハリーが出現する!!



N. MAKINO

図書券 4,000円

ファミ通チケット 2,311 ガバス

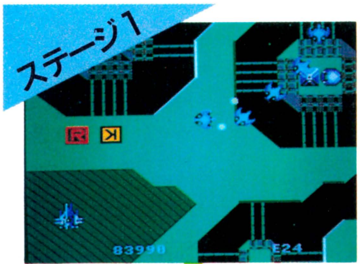
●ASO ©SNK

まだまだあったぜ、隠れキャラ!

山梨県　高橋孝行　(会員番号900175)

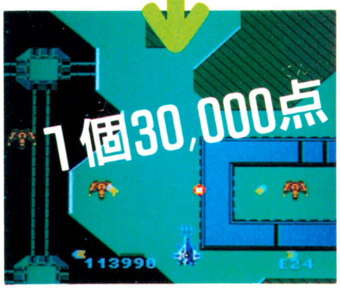
出しつくしたか?　の感があった『ASO』だけど、まだまだ隠れキャラが潜んでいたぞ。

あれを見ろ!!　冠だ。いや飛行機だ。と人によってまちまちのキャラがステージ1に出現する。ステージ2では戦車が……。ステージ6では社長の顔につづいて、グラサン男も出現。いやぁ、たくさん出ますね。もう打ち止めかな?



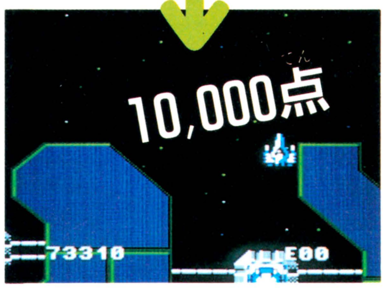
⬆⬇ステージ1の後半に出るRを4回取ると、飛行機が出現!!





⬅ビュンと扇状に飛んで来る飛行機を撃つと、1機につき3000点!!





⬆⬅ここのピラミッドをニュークリアーアーマーで撃つと戦車が出現!!



⬅⬇ステージ6の3つ並んだピラミッドをニュークリアーアーマーで撃つのだ!!

⬆社長の顔はおなじみだけど、このサングラスの男は何者なんだろ?　うーむ、悩んじゃうな。取ると10,000点のボーナスキャラだよ。

図書券 1,000円

ファミ通チケット 705 ガバス

●テラクレスタ ©ニチブツ

無敵の火の鳥に唯一の弱点!!

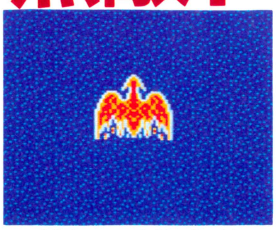
群馬県　須崎裕司　(会員番号900176)

ウィングギャリバーが5機合体すると、火の鳥になって無敵になるよね。

でも、無敵でいられるのは8秒間だけ、その後は通常の飛行形態に戻る。

そのとき、ミサイルを1発も撃たないでいると、後方にバリヤーが張られないのだ。どーだ困ったろう?

無敵!・・じゃない?

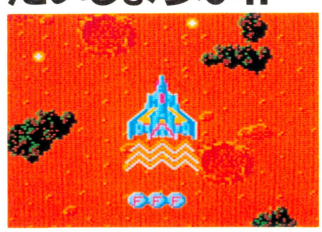


⬆5機合体すると無敵の火の鳥だ!!



⬆ミサイルを1発も撃たないと、バリヤーが張られないのだ。

ミサイル撃てばだいじょうぶ!!



⬆ミサイル撃てばこのとおり。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,362ガバス

●バギーポッパー ©データイースト

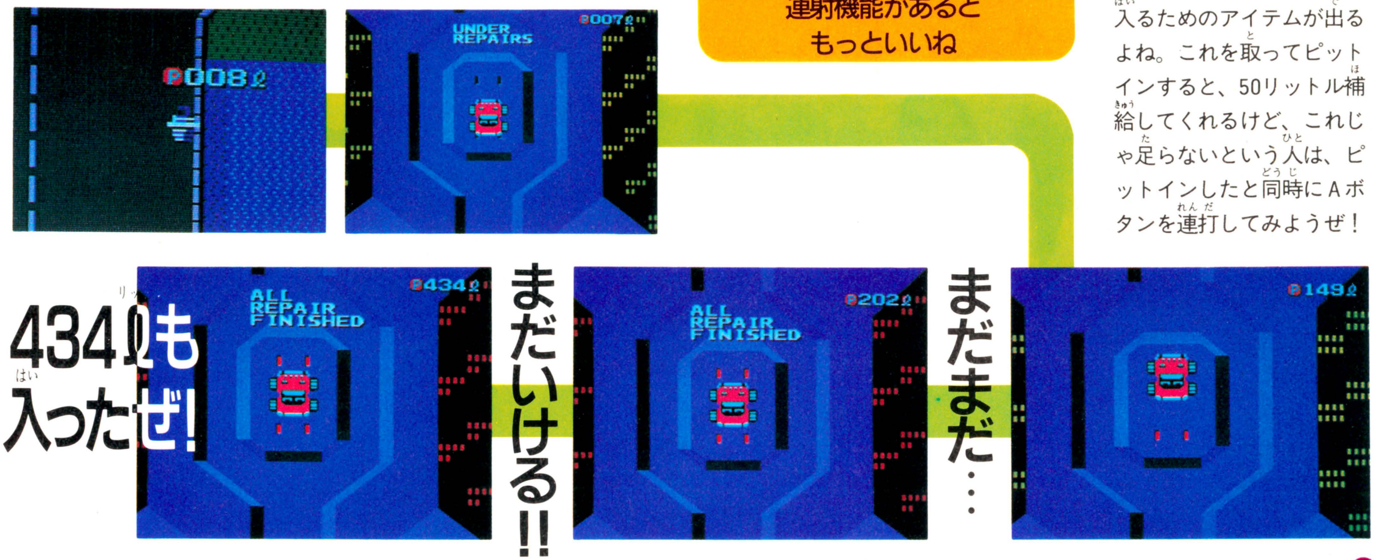
いくらでもガソリンが増えるぞ!

東京都　高垣大助　(会員番号申請中)

8ℓになったらピットイン!!

Aボタンを連打する連射機能があるともっといいね

ガソリンが10リットル以下になると、ピットインに入るためのアイテムが出るよね。これを取ってピットインすると、50リットル補給してくれるけど、これじゃ足らないという人は、ピットインしたと同時にAボタンを連打してみようぜ!



図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,451ガバス

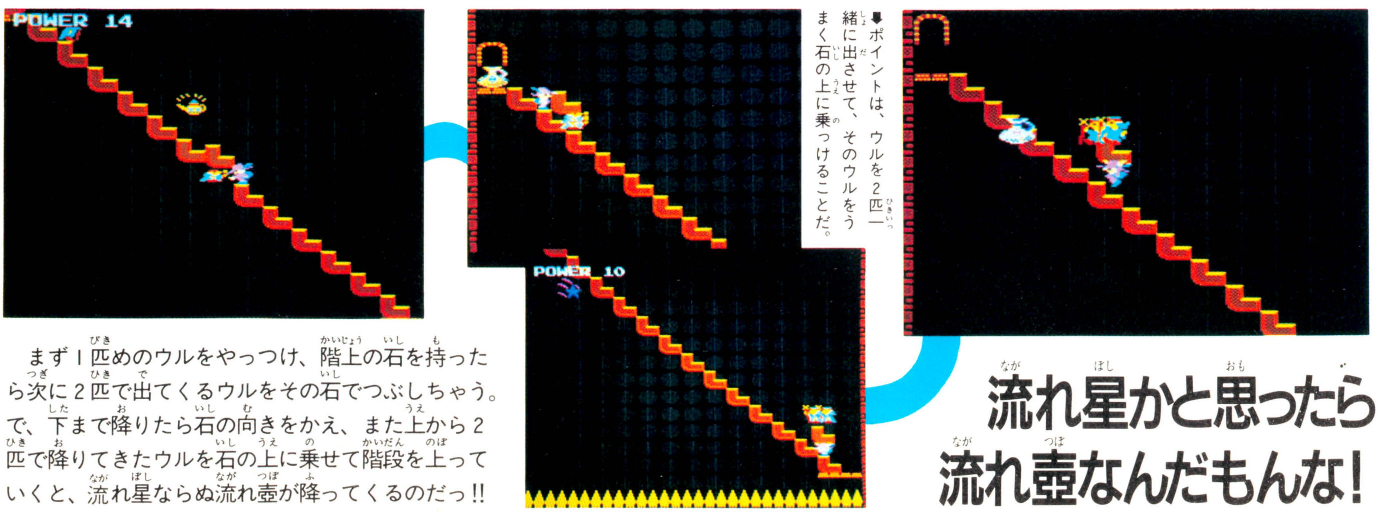
●バベルの塔 ©㈱ナムコ

ぎえーっ! 壺が降ってきたぁ〜〜〜っ!!

神奈川県　加藤利国　(会員番号900177)

FLOOR フロア 15

ウルのやっつけ方がポイントだよ!



➡ポイントは、ウルを2匹一緒に出させて、そのウルをうまく石の上に乗っけることだ。

まず1匹めのウルをやっつけ、階上の石を持ったら次に2匹で出てくるウルをその石でつぶしちゃう。で、下まで降りたら石の向きをかえ、また上から2匹で降りてきたウルを石の上に乗せて階段を上っていくと、流れ星ならぬ流れ壺が降ってくるのだっ!!

流れ星かと思ったら流れ壺なんだもんな!

図書券 3,000円

ファミ通チケット 1,632ガバス

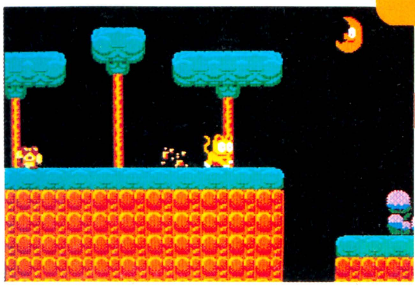
●子猫物語 ©ポニー

チャトランが穴におチャトランぞ!?

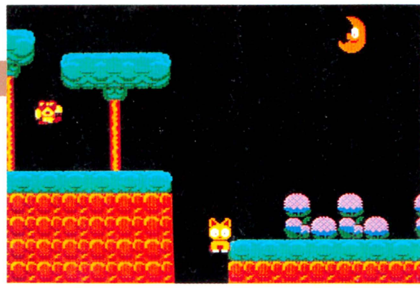
福岡県　奥平紀章　（会員番号900181）

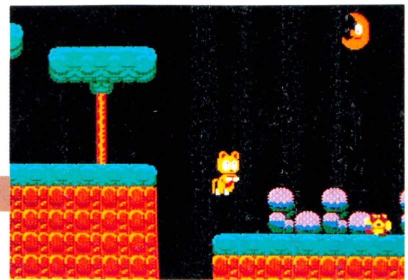
SCENE 02

✚ボタンの右を押したままにする

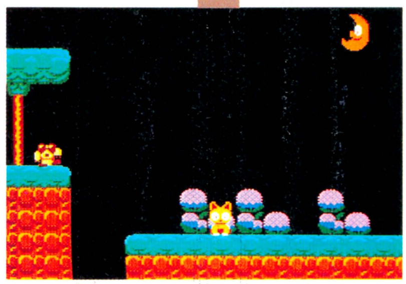


⬆このときすでに、✚ボタンの右を押してないとダメ。





⬅宙に浮いたからいいようなものの。



⬅九死に一生を得たチャトランです。

2面の橋を過ぎて2つめの穴に行ったら、そのまま下に降りてみましょう……なーんてことは、ふつうだったらほとんど自殺行為。

ところが、穴の手前で✚ボタンの右を押したまま下に降りると、なんと下に落ちないで空中で止まってしまうのだ！

だから、そこから右にジャーンプ！　すれば、次の地面に着地して再び旅が続けられちゃうというわけ。ちなみに、この技は他の場所でもできるらしいから、試してみては？

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,212ガバス

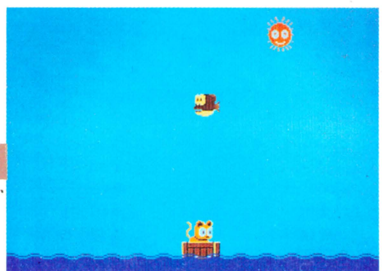
●子猫物語 ©ポニー

ジャンプしても届かない木箱

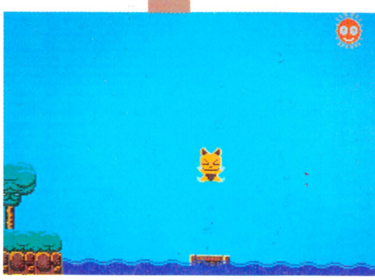
大阪府　藤原頼道　（会員番号900182）

SCENE 03



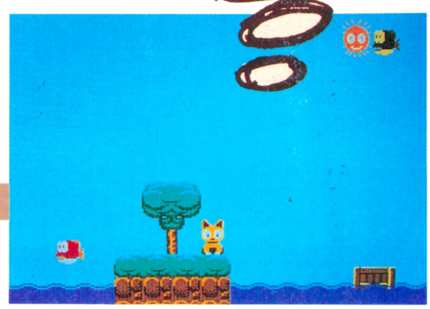


⬅ドンブラコ、ドンブラコとチャトランは流されて行きましたマル。



➡でもそのままおとなしく流されるのはつまんないとかで、ドボン。





⬆この技は、あまり陸から遠くでやってはいけません。次のときにとび移れないでしょ。あーあ、どうするの。

木箱のある川まで来たチャトラン。映画のとおり木箱にとび乗ったまではいいけれど、ついはしゃぎすぎ木箱から落ちてドボン！

あ、いっけなーい。じゃあこの次ガンバロウ、と思って次にその川に行ってみると、木箱がさっき落ちたところにあるんだよねぇ。

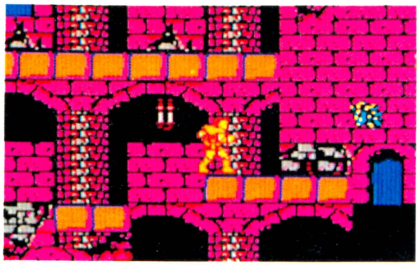
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,245ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

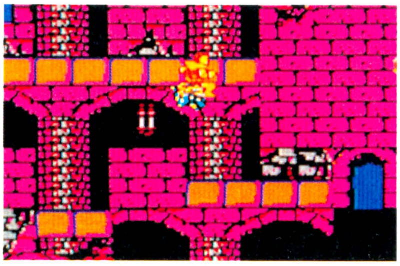
あたってすり抜けろ!

和歌山県　荻野泰宏　(会員番号900183)

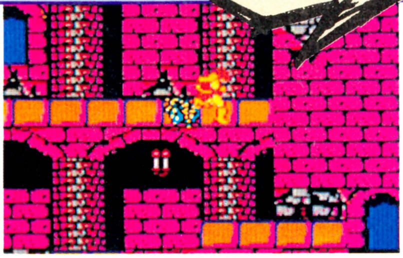




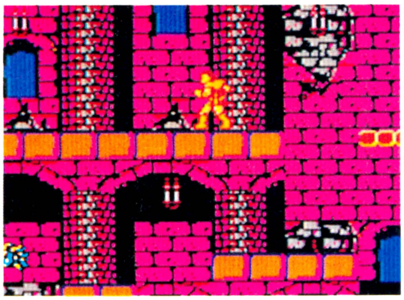
⬆ここだ。ここに立ってメディウサをむかえるのだ!



⬆メディウサが頭の上に来たところで、ジャンプする。



⬅ま、とーぜんメディウサに触れちゃうからダメージはある。



⬅右に行けばお肉がもらえるんだよね。お肉を取るか、近道を選ぶかは悩むな。

まずは、ステージ5の上の写真の位置にシモンを連れて来よう。すると、右のほうから敵メディウサが現われて、シモンに襲いかかってくるはずだ。メディウサがフラフラとシモンの真上に来そうになったら、すばやくジャンプ! すると、シモンはそのまま2階に瞬間移動してしまったではないか。

ステージ5は、1階をずーっと右に進んで行ってから、2階に上って今度は左にずーっと戻っていくと、ステージ6に進む入り口があるんだよね。だから、ここでピョンと瞬間移動して2階に行けちゃうってことは、そこから左に進めばすぐステージ5をクリアーできちゃうってぇーわけなのだ。

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,263ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

うれしはずかシモン!!

埼玉県　山口邦彦　(会員番号598612)

ボスキャラをみごと倒し、魔力の玉を勝ちとったシモン。このときA、Bボタンを押したままにしてると、ムチをふり続けちゃうのだ。



N. MAKINO

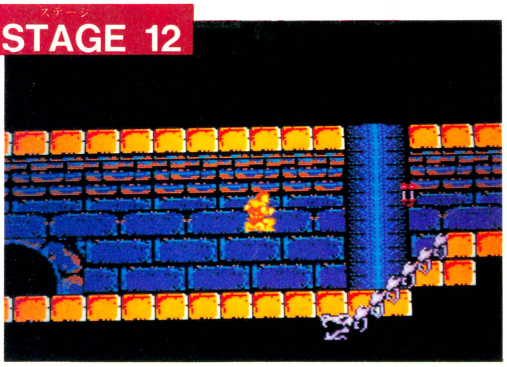
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,001ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

ホワイトドラゴンが火の玉を吐かない!?

神奈川県　平田　繁　（会員番号900161）

STAGE 12

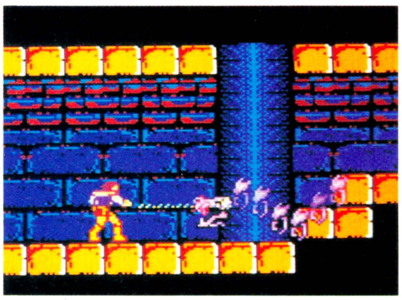


⬆この時この瞬間！　ジャンプしてればいいのだ。火の玉よ、バイ。

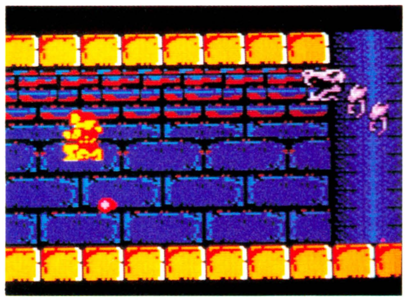
ホワイトドラゴンの首がいちばん下にきたときにジャンプ!!

私はホワイトドラゴンが嫌いだ！　自分勝手に動きまわり、上にムチ出せば下から火を吐く、そんな、そんな人を喰ったようなホワイトドラゴンなんか大嫌いなんだぁぁぁっ!!

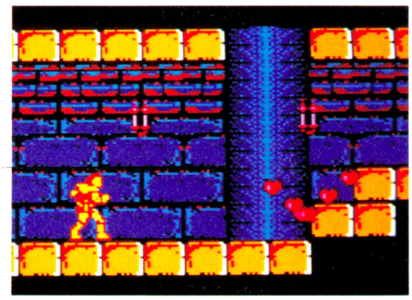
なるほど。ではホワイトドラゴンが火を吐かないようにすればいいではないか。名案だな。とりあえず、最初に吐く火の玉を確実によけるか、たたこうね。ドラゴンの首が上下するのをよーく見て、その首が最も下にきたときにシモンの足が床についていないようにジャンプするのじゃ。すると、なぜかドラゴンは次にムチを当てるまでは火を吐かなくなるのだ。



⬆今のうちだ、ペンペンと叩いちゃえ。



⬆げっ、火の玉だ。逃げろや逃げろ。



⬆これを繰り返せば楽チンなのである。

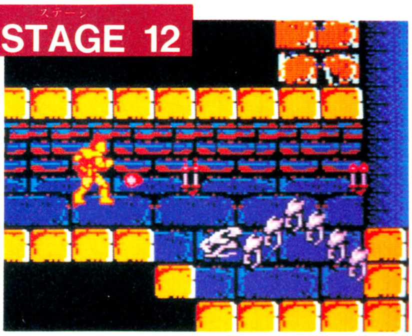
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,937ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

天井を伝わってまわり込んでペンペン！

東京都　伊藤精一　（会員番号申請中）

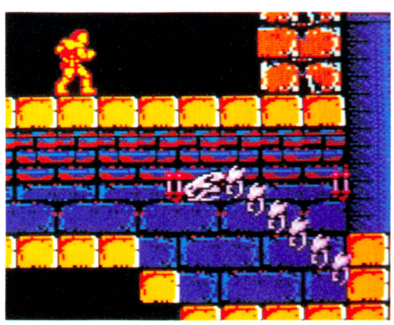
STAGE 12



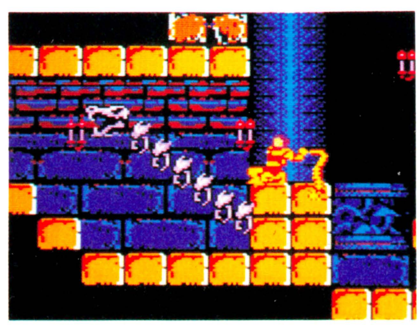
⬆少々アツイかもしれんが、我慢せよ。

2匹目のホワイトドラゴンはまわり込んでうしろから攻めろ！

今度も少々ヒクツな攻め方だぜ。ホワイトドラゴンが吐く火の玉の上に乗るようにジャンプせよ！　ダメージは喰らうが、天井裏をつたって背後から攻められるぜ。けけけのけ。



⬆おおっ！　ここは天井裏ではないか!!



⬆へへへ、迷わず成仏しておくれやす。

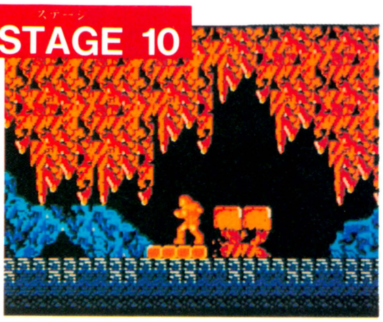
図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,398ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

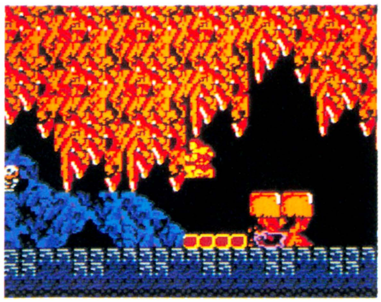
鐘乳洞にめり込む男！

埼玉県　細谷高史　(会員番号900162)

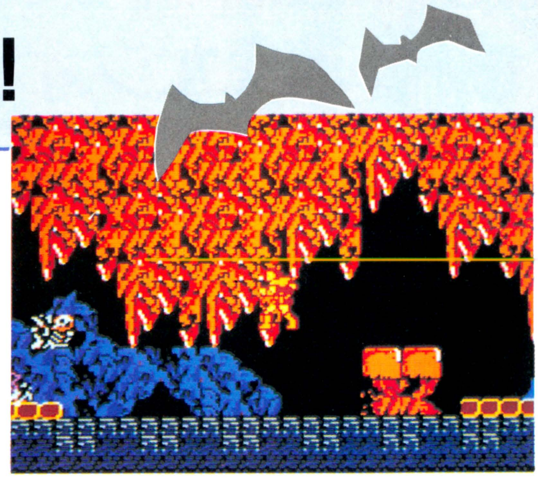
STAGE 10



⬅さあ、はまり込むぞ。いくぜえっ！

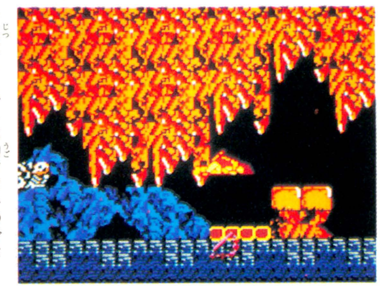


⬅それ、ジャンプだっ！　できるか？



⬆やあ、オイラひっかかっちゃったんだ。まいったねぇ、こりゃもう。

➡実はここからは動けないのでおます。つまり、コウモリ野郎にド突かれて、死ぬのを待つだけなのさー。



ステージ10の洞窟はめんどうくさいことこのうえないね。一歩まちがえれば水のあわ(うまい！)。とくにしゃがんでいくとこがボクは嫌いなんだよねー。

ここに紹介するのは、ショーニュードウがもっと嫌いになる、心理的にまいってしまうことこの上ない秘技なのだ。

まず、ショーニュードウの下をくぐるイカダ(正式名称不明)に乗ろう。写真を参考にしておくれやす。そのまま右へ進んで、写真のような場所とタイミングでジャンプせよっ！　チト難しいけど、うまくいけばショーニュードウにひっかかるのだ。で、その場所からは動けなくなるのだ。つまり死ぬのを待つだけなのさ。

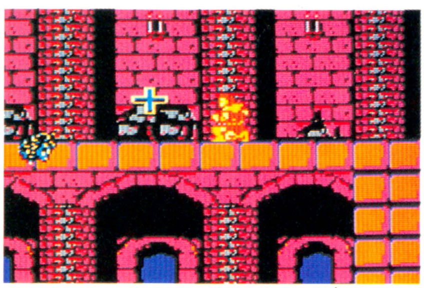
ショーニュードウなんか、大嫌いだ！

図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,029ガバス

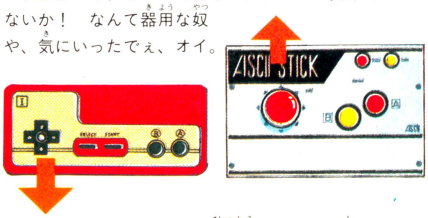
●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

しゃがんでアイテム

東京都　大塚　拓　(会員番号900163)



⬆おおおー っ、しゃがんでるのにアイテム投げてるやないか！　なんて器用な奴や、気にいったでぇ、オイ。



ジョイスティックが必要である。持ってない人は、買うなり借りるなりして調達して。

ハイ、ジョイスティックをつなぎましょうね。できましたか？　次にコントローラーを上に、ジョイスティックの方を下に入力しましょう。そのままで、Bボタンをぺんっと押してみましょう。ホーラ、しゃがんだままアイテム投げましたねー。でも面倒くさいですねー。では、サイナラ。

図書券 1,000円
ファミ通チケット 893ガバス

●悪魔城ドラキュラ ©コナミ

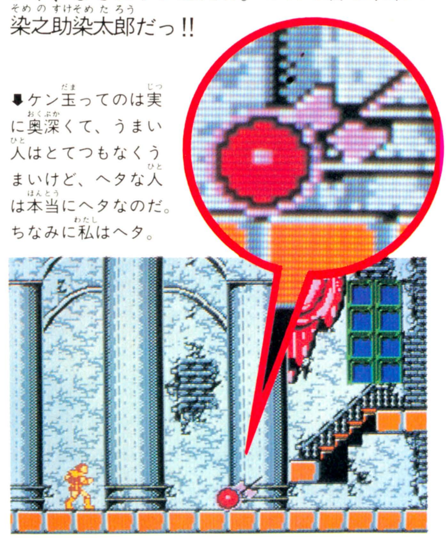
謎のケン玉、現わる

島根県　鮎川愛美　(会員番号申請中)

よい子のためのケン玉作り教室のお時間ですよ。まず、ブロックごとの大ボスを、オノを持った状態で倒しましょう。ブロック1の大コウモリが、モ、モ、モアベターよ。

赤玉が天から降ってきたら、上の写真ぐらい離れましょうね。ここまでできたら、あとはもうタイミングだけ。オノを投げて、うまく写真のようにポーズをかけるだけなの。ホント、まさにケン玉だね。これで君も未来の染之助染太郎だっ!!

⬇ケン玉ってのは実に奥深くて、うまい人はとてつもなくうまいけど、ヘタな人は本当にヘタなのだ。ちなみに私はヘタ。

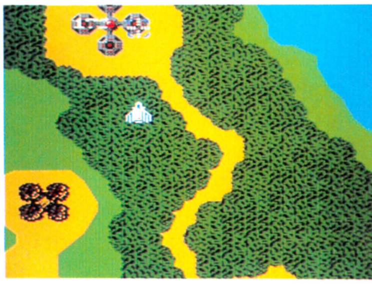


図書券 4,000円
ファミ通チケット 2,401ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

消えたシオナイトの謎!?

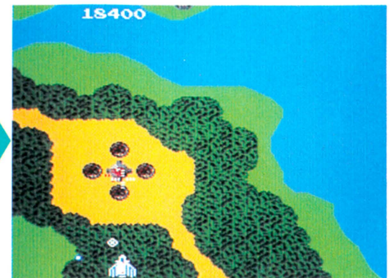
千葉県　中村哲哉　(会員番号900154)



➡ボスの4つの砲台が見えたら、左右上下の順にブラスターを撃ち込め。

エリア15

ボスの4つ砲台を左→右→上→下の順に破壊し、最後に中心のコアを破壊する



⬅最後に中心部のボスを破壊すること。急がないと、間に合わないぞ!!



⬅いつもなら、とっくに現われているはずのシオナイトが飛んでこない。

お〜い、シオナイトや〜〜〜い!!

エリア15をクリアーする条件はシオナイトにはさまれることだよね。ところが、千葉県の中村クンから、このシオナイトを飛んでこなくする秘技が送られてきた。

ボズが画面の左上に現われたら、4つある砲台(レフハーロ)を、左→右→上→下とブラスターで破壊し、最後にまんなかのボズにドコーンとブラスターを撃ち込むと、どーしたことか、いつもは飛んで来るはずのシオナイトが現われないのだ。

これじゃ、エリア15をクリアーすることができないよォ。でも、もう1周ループすれば、ちゃんと現われるから安心。ワイドブラスターだと、狙いをつけにくいから気をつけてね。

図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,712ガバス

●スーパーゼビウス ©(株)ナムコ

破壊不能のレフハーロ!!

千葉県　青柳伸明　(会員番号900155)

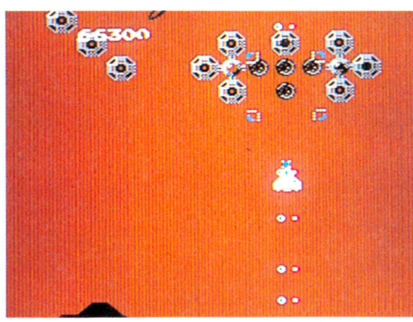
エリア10

エリア10のラストはナスカの地上絵が出てくる。ここには三重連結のボズはあるわ、オルラーザはあるわで、弾をバシバシ撃ってくるからキビシイところだよね。

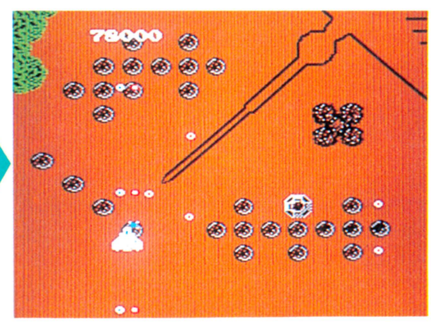
エリア10のラストが近づいたら、ソルバルウを画面の右上に位置し、三重連結のボズが見えたら、すぐにまんなかのボズにワイドブラスターを撃ち込もう。すると、ボズが壊れても、上のレフハーロが残ることがある。

この残ったレフハーロは、そのあと、ブラスターを何発撃ち込もうが、破壊できなくなってしまう。ふーむ、不思議だ。

しかも、地上物を全滅させることが面クリの条件なのに、レフハーロを破壊できないまま、エリア10をクリアーしてしまうぞ。

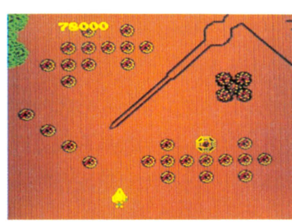


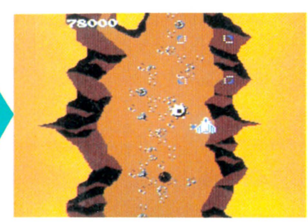
⬆ボズが見えたら、すぐにワイドブラスターを撃て!!



⬆結局、最後まで、このレフハーロは破壊できない!!

破壊しなくてもクリアー!!



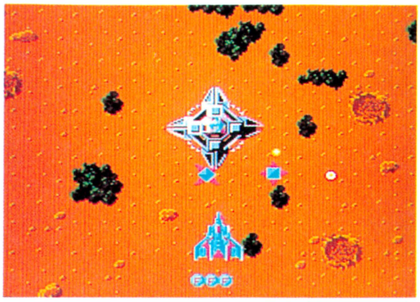


図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,545ガバス

●テラクレスタ ©ニチブツ

おっ、格納庫の色がちがうぞっ!!

神奈川県　草野潤一　(会員番号900156)



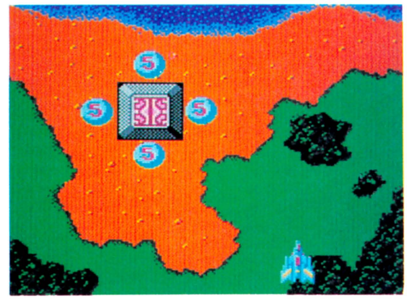
チューボにビームを撃ち込み、赤く点滅したら逃がしてやる!!



➡ふだん、格納庫の扉はこんな色をしている。



➡チューボが赤くなったら、格納庫の扉まで赤くなってんの、どーしてかな。



チューボと格納庫の怪しい関係を暴露してしまうぞ。どんな関係か興味津々だね。
まず、チューボに何発かビームを撃ち込み、赤く点滅したところで、攻撃をやめ、逃がしてやる。すると、格納庫の扉までが赤くなっているのだ。ふむ、どー見ても怪しい……。

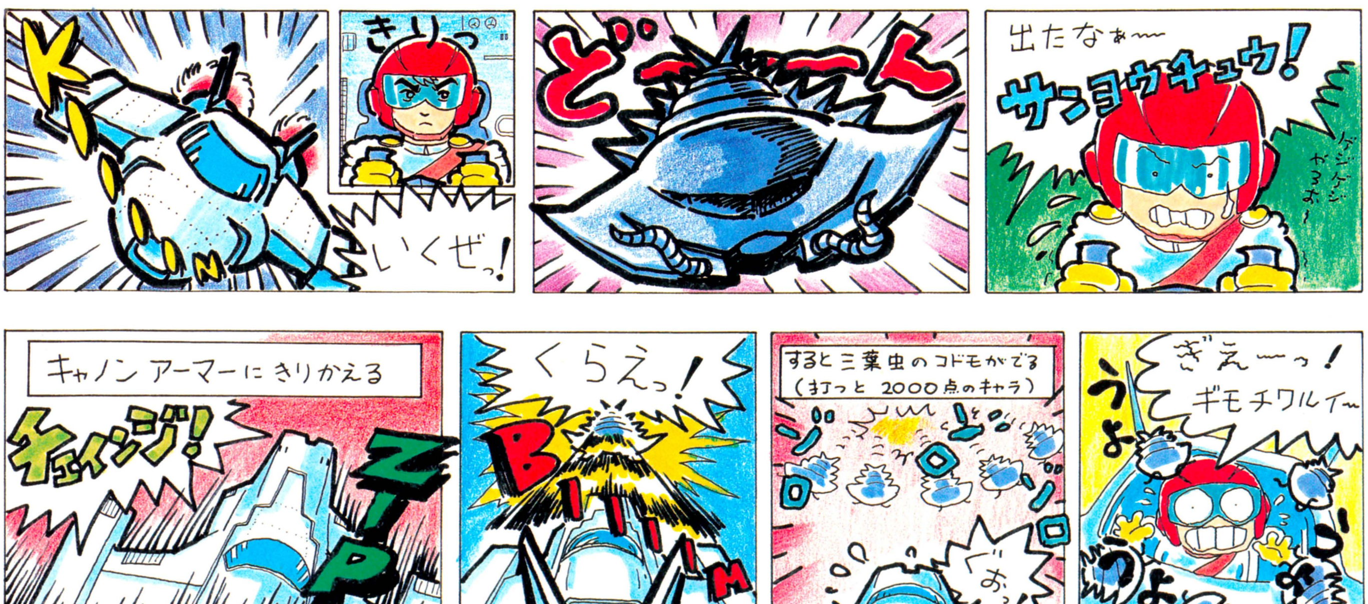
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,230ガバス

●ASO ©SNK

三葉虫は子だくさん!?

神奈川県　柳川哲也　(会員番号900157)

三葉虫をキャノンアーマーで撃破すると、やられた瞬間、5匹の子供を生み落としていく。三葉虫の子供は撃つと2,000点のキャラだ。



秘技満載のファミコン通信14号は12月12日(第2金曜日)発売です

図書券 4,000円

ファミ通チケット 2,281ガバス

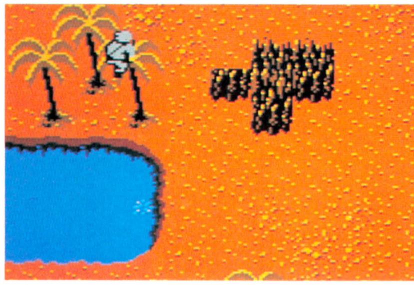
●戦場の狼 ©カプコン

とことんバグってヒトコプター出現!!

東京都　沢野幸人　（会員番号900158）

10号で紹介したSTOPコマンドを使ってのおもしろい技だ。STOPコマンドは、タイトル画面のときにコントローラーIIで、B下上A左左右と押してスタートボタンを押す。で、ゲームが始まったらセレクトボタンを押すと、敵の動きが止まっちゃうというわけだ。ここまでは10号と同じなんだけど、その後が……。

一度わざと死ぬと敵がいなくなるぞ!!





⬆途中の池や溝にわざと落ちて、一度やられちゃおう。

➡すると敵が1人もいなくなるのだ。



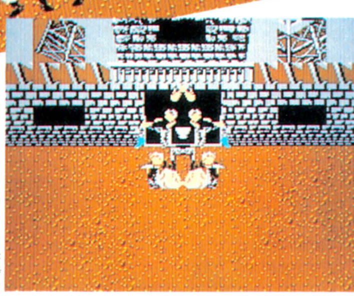
⬆なんだコレ？　ジョーもスコアもメチャクチャだ!!



⬆そしてそのままラウンドクリアーできちゃったぞ!?

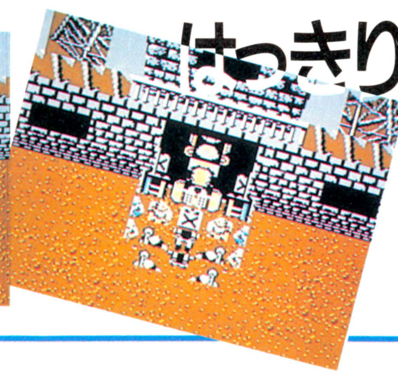
ありゃりゃ、ドピエーッ!!





➡ハイッ、ポーズ。人間ピラミッドのできあがり。お上手お上手、パチパチ。

⬆ヘリコプターの原動力が、4人の兵士の血と涙と汗の結晶だったなんて。



⬅ハシゴやら防弾チョッキやらいろいろあるなあ。

はっきりいって不可解!!

一度わざと死ぬと、敵が1人もいなくなるばかりか、ゲートが開かなくてもラウンドクリアーできちゃうのだ。ところが次のエリアから画面はバグリはじめて最終エリアになると、なんとヘリコプターが、人間合体ヘリになってしまうのだ。

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,322ガバス

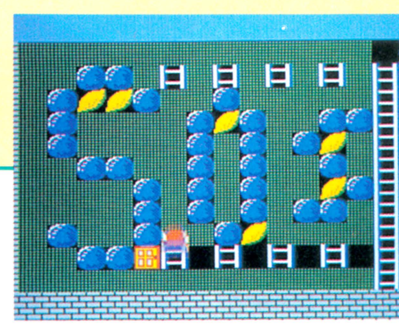
●バナナ ©ビクター音楽産業

勝手にドンドンしなさい!?

京都府　木村友和　（会員番号900159）

9面の"SOS"面で、ハシゴを下りてキーコをまず助けちゃう。で、助けたところからそのまま左に行って、出口の横のハシゴを上る……アレ？　ララ、上れない、ジタバタ。

んもう、落ちることはできてもハシゴのないところは上れないってのは、『バナナ』では常識でしょ、ジョーシキ!!　それをもう、勝手にジタバタしてなさいっ！　と思ったら、その横で一緒になってドンドンしている石があるんだよね。何を勘ちがいしてるんだか。



⬆モールたちがジタバタするとその横でドンドン!!

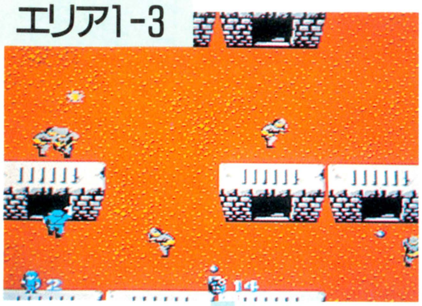
図書券 3,000円
ファミ通チケット 1,901ガバス

●戦場の狼 ©カプコン

ナゾの光る物体Yはボーナスだった

新潟県　堅田力弥　（会員番号900160）

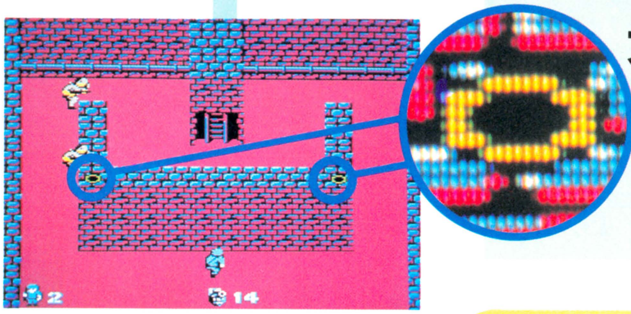
エリア1-3



⬅ヤア、と手を上げて中に入るジョー。

エリア1-3で左の写真の小屋に入ると、ナゾの光る物体が、石の間に埋められているのを知ってるかな。この光る物体、ふつうのやり方では、これまでぜんぜん取ることができなかったんだけど、堅田クンがスクロール技で取れるということを発見してくれたのだ。
地下室に降りたら、下の写真のようにこの光る物体の真下にジョーを連れてきて、そのままもうひと部屋のほうに画面をスクロールさせてしまうのだ。このときスコアをよく注意して見ると、下の部屋にスクロールさせたとたん、1000点増えてるんだよね。そして再びもとの部屋に戻ってみると、光る物体は消えているというわけ。同時に敵も消えてるよ。

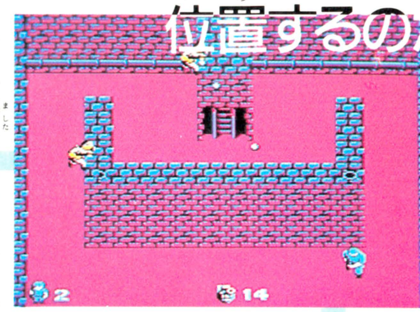
これがナゾの光る物体Yだ!!



⬆左右両端に埋められている光る物体の正体とは⁉

⬅1927年米国防省が発見したUFOハリー1号によく似ている……なんちゃってね。

物体Yの真下に位置するのだ



⬅ちょうど真下になるようにして……。

そのままスクロール

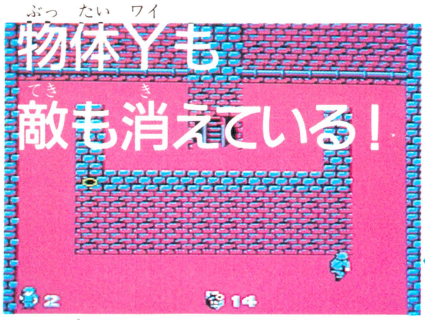


⬆スクロールしたとたん、しっかり1,000点増えてる!!

おや？いつのまにか1,000点増えてるぞ！

再び上に戻ってみると……

物体Yも敵も消えている！



⬆もう1個あるから、ここでは2,000点取れるわけだ。

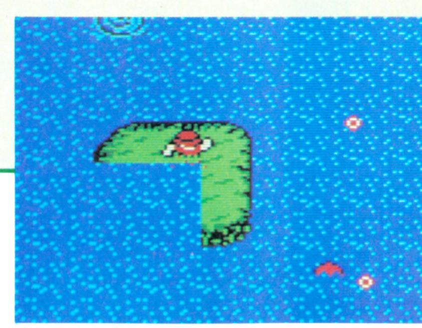
図書券 2,000円
ファミ通チケット 1,275ガバス

●キングスナイト ©スクウェア

トビーの島泳ぎ

京都府　泉　耕一　（会員番号申請中）

トビーの登場する面で、最初の陸をきりぬけて海に出たら、9つに分かれる島を見つけよう。そして右の写真のように、左下4つ分を壊して島の形が逆さL字形になるようにしておくのだ。わかるかな？
形ができたら、この島の右側に乗って、ここからゆっくりと左に行って、海に落ちる。うまく海に落ちれば、あとは泳ぐだけ。元気なトビーは、島を島とも思わず、へーきでズンズン島の上を泳いで渡ってしまうのだ。



⬆トビーは水陸両用泳法を習得してる……わけがない。

図書券 4,000円

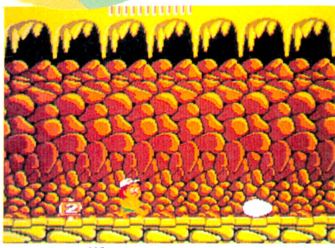
ファミ通チケット 2,041ガバス

●高橋名人の冒険島 ©ハドソン

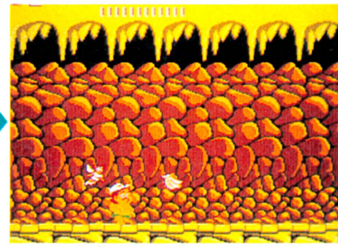
左から岩が出てくる名人技っ!!

神奈川県　竹中洋介　(会員番号806027)

1-3 ハニーを連れてBダッシュ！



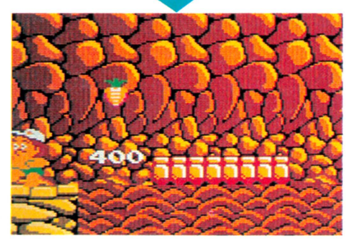
⬆おっと、卵だ。このなかにハニーがいるぞ。



⬆ハニーを取ったら、Bボタンでダッシュ!!



⬆右側からくる岩が、崖へ落ちたらすぐに台に乗り、左を向いてBダッシュ。すると、左から岩が!



➡ハニーを取り無敵の状態で体当たりをすると、いつもは100点のはずが400点!!

台に乗ったら、すぐUターン!!

『高橋名人の冒険島』で、岩が左側から転がってくる秘技を紹介しよう。と言ってもわからない人がいるかもしれないけど、これは、太陽が西から昇ってくるぐらいすごいことなんだよ。

とりあえず、1エリアの3ラウンドまでいく。そして、ラウンドの区切りを示す2つの看板を過ぎたところにある卵を取ると、ハニーが出てくる。

ハニーを取ったら、急いで崖まで行こう。岩が落ちたらすぐに台に乗り、左を向いてBボタンでダッシュする!!　すると、いつも右側からくる岩が、なんと、左側から転がってくるのだ。

その岩に体当たりすると、普通なら100点のはずが、なんと400点だぜ!!

図書券 2,000円

ファミ通チケット 1,326ガバス

●高橋名人の冒険島 ©ハドソン

片足ずらして、ひょいとワープ!!

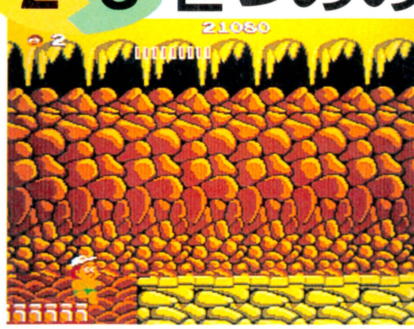
大阪府　野中博人　(会員番号申請中)

おおっ、ついに『高橋名人の冒険島』にワープ技が発見されたのか!!　と勘ちがいされては困るんだけど、まぁ、ほんのちょびっとだけワープすんだよね。

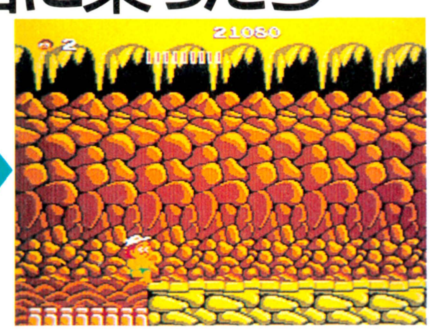
場所は2エリアの3ラウンド。スタート地点から少し進むと、左右に動いている台があるでしょ？　その2番目の台に乗ったら、台から片足がはみ出て、落っこっちゃうぐらい、台の右端に寄って立つわけ。

フツーなら、台から崖の上に登るとき、ジャンプしなきゃならないんだけど、こーしてると、台が崖に着いたとたん、瞬間的にパッと登ることができちゃうのだ。

2-3 2つめの台に乗ったら‥‥



⬆台に乗ったら、右端で片足だして待っていよう。



⬆なんにもしていないのに、勝手にワープしちゃった。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円〜10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス〜5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号(採用された順に900,000からの連番)で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ!"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

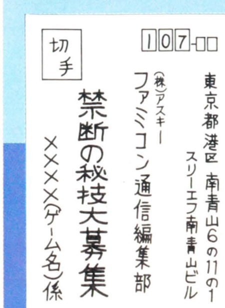
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

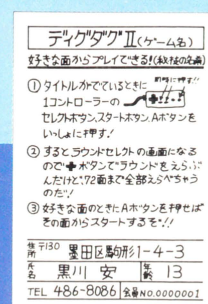
あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　(ゲーム名)係

はがきのかき方っ!

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。





ファミコン通信 ガバスシステム

ためてうれしい話題のガバス!!

●ガバスシステム　これは〝ファミコン通信〟の読者だけの画期的なチケット制度だ。つまりキミががんばってガバスチケットを集めれば、下に紹介するステキな品物を手に入れられるというシステムなんだ。右のページについているのがそのガバスチケット。全部で16ガバスあるね。まず、これを貯ガバスしよう。
●チケットの入手方法は2つ　その1は毎号本誌についてくるチケットを着々と集めていく方法だ。でももっと早くたくさん欲しいと思う人には、その2の方法を教えよう。それは本誌の〝禁断の秘技〟や〝町内会〟のコーナーに、キミの見つけた技やキラリと光るアイデアのおたよりを出して、みごとに採用されることだ。すると一挙に最高5,000ガバスまでを手に入れられる。1枚のハガキでドーンと大きなガバスが贈られるから、これはスゴイぞ(くわしくは各コーナーの記事をよく読んでね)。とにかく正統なやり方でガバスを集めよう!!このシステムはずっと続くからガンバッテね。

ガバスを集めれば、このプレゼントがキミのモノ!

13号のあいことば　12月12日号

ファミコン通信のアイドルキャラクター　○ッキー

ではガバスを集めるとどんなモノがもらえるかを紹介しよう。下をよく見てほしい。プレゼントされるのはこの10種類の品物。キミは何が欲しい?
●応募方法　キミが欲しいモノのところに表示された数のガバスが全部そろったら、そのチケット全部と、右のページの上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れて編集部あてに送ろう(応募券には必要事項を全部記入すること)。ただし①②③番の品物は、それぞれ毎号10個ずつのプレゼントだから注意してね。そして、今号の応募券を使った応募は、12月22日到着分までで締め切ります。それ以降は次号の応募券が必要になります。

水野店長の色紙　**17ガバス**

ファミ通バッジ　**50ガバス**

べーしっ君色紙　**500ガバス**

ファミ通Tシャツ　**990ガバス**

ディスクカードソフト　**1,800ガバス**
価格が4,000円以上のソフトは、2,900ガバス必要です。

ファミ通トレーナー　**2,500ガバス**

カートリッジソフト　**2,900ガバス**
※カートリッジの種類は選べます。

アスキースティックIIターボ　**5,000ガバス**

ファミコン本体　**9,800ガバス**

ディスクシステム　**9,800ガバス**



☆今回の応募の締め切りは、12月22日到着分まで!

あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー　ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

これがキミのガバスチケットだっ!!

13号のあいことば		12月12日号
お名前		※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	番の	
同封したガバスの総額	万 千 百 十 一	ガバス

※会員番号のない人は書かなくてよい

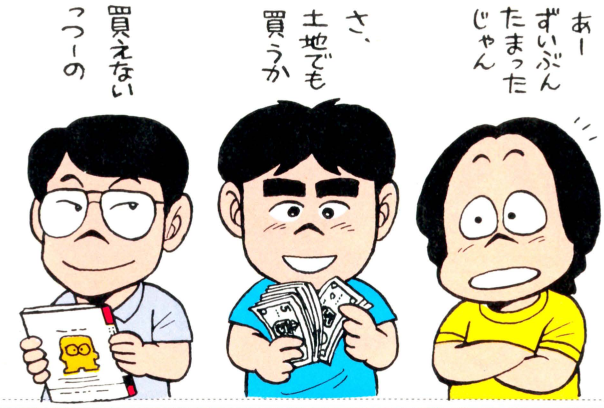


ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

ガバスでもらうプレゼント応募券⑬

締め切りは1986年12月22日　　12月12日号

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　—





カートリッジとディスクカードがキミのものに!!

PRESENT

ファミコン通信
読者プレゼント

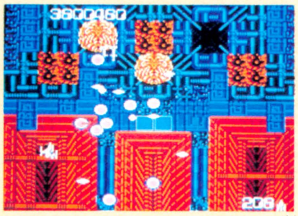
キミに夢と希望をあたえる、読者プレゼント。いつもたくさんの応募ありがとう。その熱意にこたえるべく、本誌で紹介している選りすぐりのゲームをそろえたぞっ!! キミのお気に入りゲームはどれ？

1 10名
ドラえもん
ハドソン　予価4,900円



みーんな知っている猫型ロボット"ドラえもん"。タケコプターやどこでもドアを使って大活躍。おかしで体力アップだ。

2 10名
ザナック
ポニー　2,980円（ディスクカード）



シューティングゲームマニアには、花マル付きおすすめだ。これでもかとばかりに襲いかかる敵をパワーアップで粉砕!!

3 10名
ナーサティアの玉座
ディーヴァ
東芝EMI　予価5,500円



シミュレーションによる艦隊戦と、ロボット型のバトルスーツで戦うアクションゲームの両方が楽しめる頭脳的ゲームだ。

4 10名
聖飢魔II 悪魔の逆襲
CBSソニー　予価4,900円



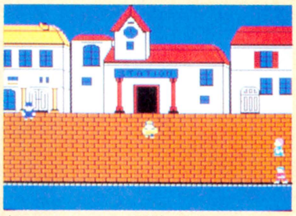
デーモン小暮ひきいるあの聖飢魔IIが、ファミコンにまで進出したぞ。プレイしないと、ろう人形にされちゃうかもね!?

5 10名
コンボイの謎
トランスフォーマー
タカラ　予価4,900円



主人公ウルトラマグナスは、ロボットとトレーラーに変身しながら敵を倒して進む。ハッキリ言って上級者向けなのだ。

6 10名
伯爵令嬢誘拐事件
シャーロックホームズ
トウワチキ　予価5,000円



名探偵ホームズが事件の謎を追う!! 推理小説のゲーム版という新しいジャンルだけどアクションゲームのテクも必要だ。

■応募のしかた
欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼り、欲しいゲームの番号をひとつと、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下記の住所まで送ってね。締め切りは12月13日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効なので気をつけてね。

●あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキーファミコン通信編集部FP係

■11号の当選者発表

デッドゾーン
福岡県　吉村　司
北海道　川野俊彦
山口県　山本周秀
東京都　竹本賢太郎
長野県　柳沢　進
高知県　河野　誠
新潟県　木村一弥
京都府　浦井茂雄
千葉県　荒川秀一
埼玉県　吉田邦雄

ドラゴンボール　神龍の謎
東京都　西村　聡
熊本県　伊東奉範
岐阜県　熊田貢智
千葉県　疋田正己
広島県　早間勇一
徳島県　松下新悟
大阪府　内藤祐二
東京都　浜野伸次
兵庫県　水池　毅
静岡県　大塚日出美

銀河伝承
奈良県　上田伸也
福島県　大竹秀雄
広島県　落合弘幸
兵庫県　岩田勝敬
東京都　村田綾紀
新潟県　峯村　初
東京都　寺澤伸浩
神奈川県　佐藤智宏
静岡県　大場　強
愛媛県　篠原　誠

けいさんゲーム5～6年生用
福島県　佐藤雄治
富山県　矢部和宏
京都府　堀口　勝
千葉県　小副川功
静岡県　鈴木健一
秋田県　佐藤勝美
神奈川県　菊池　稔
香川県　吉田淳司
東京都　岡沢順生
東京都　桜井　勉

テラクレスタ
千葉県　工藤寛之
大分県　永田　誠
長野県　市村貴晴
島根県　成相圭二
宮城県　工藤康哉
広島県　瀬川和典
長崎県　戸野本順一
三重県　野田良一
東京都　南　恵大
神奈川県　千葉　寿

迷宮組曲
東京都　池田一成
群馬県　松沢博亮
青森県　柿崎智仁
兵庫県　長瀬まり子
山梨県　横森陽一
富山県　海内　均
大阪府　田中睦雄
山口県　藤田佳浩
岩手県　勝文子一章
愛知県　榊原隆広



当選者発表は新年1・2合併号（12月26日発売）を待てっ!!

応募券





短期集中連載　洋子の　第3回

Tokyo Disneyland® 大冒険







さりげなく連載されていました東京ディズニーランド大冒険も、第3回目を迎えて、最終回となってしまいました。さあ、しっかり読みましょ。

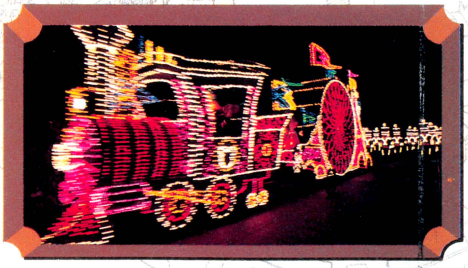
はーい！　大村洋子です。もう3回目になっちゃったんですよね。時間のたつの、早いわあ。今回で一応、わたしがご案内してきたこのページの最終回ってわけなんだな、これが。締めくくりのご紹介、がんばらなくっちゃ、ね！

ELECTRICAL PARADE
エレクトリカルパレード

とにかく、写真を見てください。でもね、写真からだけじゃ、その魅力の100分の1も伝えられないような気がするなあ……。夏休み期間中と大きなイベントが行われてる期間中の夜に観ることができなイベントが行なわれてる期間中の夜に観ることができる、音と光のパレード。ていいます。



わたし、このエレクトリカルパレードを初めて観たとき、ボーッとなっちゃったんだ。なぜかっていうとね、今までにこーんなすごいパレード、観たことなかったんだもん。ディズニーの映画や東京ディズニーランドのアトラクションをテーマにしたフロート――っていうんだって――が延々600メートルも続くの。全部で44台もあるんですって。そのフロートっていうのが、オーバーに言っちゃうと、ぜーんぶ光でできてるの。『アリス』も出てくるでしょう、それで『シンデレラ』に『白雪姫』に『ピーターパン』に〝イッツ・ア・スモールワールド〟のお人形さんたち。まだまだ、いっぱい出てくるの。それでね、そのフロートの上には60人を超すエンタテイナーのみなさんがのっかってて、踊ったり、あいさつしてくれたり。もちろん、ミッキーやドナルドものっかってるわ　でね、わたしが手を振ると、ちゃあんとごあいさつしてくれたんだ。



パレードのルートに流れる音楽とフロートから流れる音楽がピッタリあっていて、光と音がしっかり握手してるって感じ。これは、絶対に、観なきゃだめ！　観たら、たぶん何かが変わると、思うの。



▲キノコの後ろの虫たち、カワイイの！

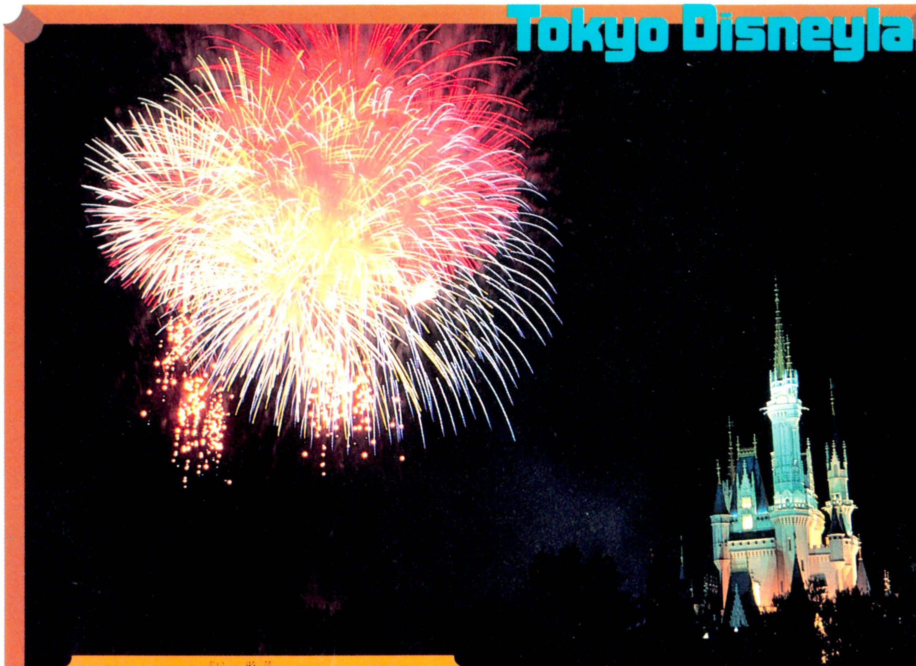


▲光の舞踏会。時計は12時。シンデレラの一場面なのね。

Tokyo Disneyland®

FANTASY IN THE SKY

ファンタジー・イン・ザ・スカイ


⬆シンデレラ城と花火……。きれいです。

エレクトリカルパレードが終わったら、急いで、中央のシンデレラ城とワールドバザールの中間——より、ちょっとワールドバザール寄りかな？ まあいいや、とにかくそこらあたりにいくんです。何が始まるかというと、〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟、つまり花火が打ち上げられるわけです。これがまた、キレイ!!

ところでね、どうして最初に言った場所に急ぎましょ！ なのかわかりますか？ どうしてかっていうと、その場所から観るのが、一番きれいなんです。きれいに照明を当てられたシンデレラ城のうしろに、ドドーンと花火が上がる。もうこれしかないわっ、という構図なの。なんてきれいなのかしら！ ディズニーの映画の1シーンに、自分が参加してるみたい。

昼間観るシンデレラ城も、とってもステキなんだけど、夜、赤や黄色や白や……の花火をバックにしたシンデレラ城にも大感激、です。



この〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟も、見のがしちゃあだめよ。

あ、ただね、前にも言ったんだけど、〝エレクトリカルパレード〟と〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟は、いつもやってるアトラクションじゃあないので、注意してね。もちろん雨が降っても中止になっちゃうし。何ごとも、無計画じゃあ、いけないんだぞおーっ、だ。

& そして……

かけ足だけど、東京ディズニーランドをぐるっと一周、回ってみました。どうだったかな？ まだ行ったことのないキミは、行きたくなっちゃったかな。家から遠いから行けないや！ ですって!? 来年の夏休みがあるじゃない。いつかは、チャンスがあるわよ、きっと。

さ、みんな、表へ出てみようよ。まだまだ、みんなの知らない——ん一と、もちろんわたしも全部が全部知ってるわけじゃないけどね——楽しいこと、いっぱいあると思うんだ。ん!? なにもゲームをあーだこーだ言ってるわけじゃないの。ポカーンと過ごせてそれで夢いっぱい。そんな時間、きっと体の中をきれいにしてくれると思うの。ゲームを見る目も変わるはずよ。

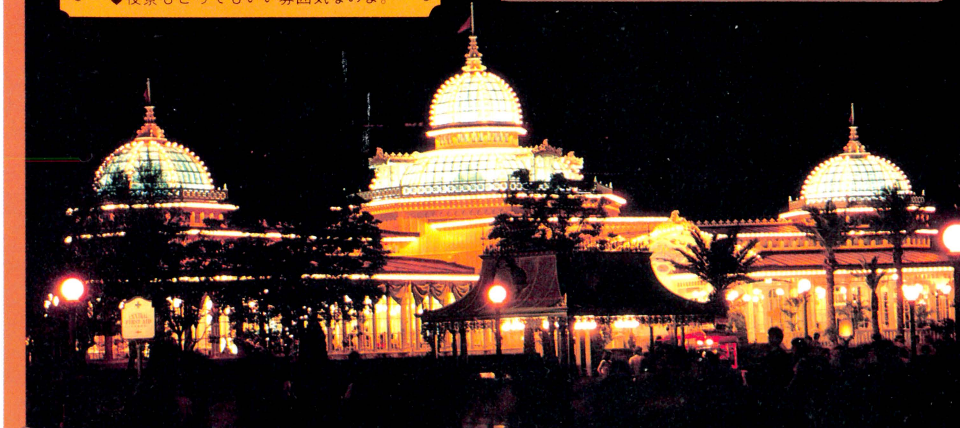

⬆昼間のシンデレラ城も、もちろん、ね。

わっ、あらららら、また、すごいこと言っちゃったわ、わたし。

まあ、とにかく、このページを読んでもらったのも何かのめぐりあわせじゃない？ 連続3回、このコーナーを読んでくれたキミは、だいたい東京ディズニーランドってどんなとこなんだろうか!? っていうのは、もうわかったはずよね。わかっちゃったんなら、行かなきゃもったいないわ。また、行ったことがある人は、このページを読み通して、何か新しい発見をしてもらえたなら、うれしいな。そんなとこ、ね。

じゃ。また、どこかでお逢いしましょう!!

⬇夜景もとってもいい雰囲気なのよ。



■免停と華厳(けごん)の滝が大好きな桜玉吉先生にはげましのおたよりを！

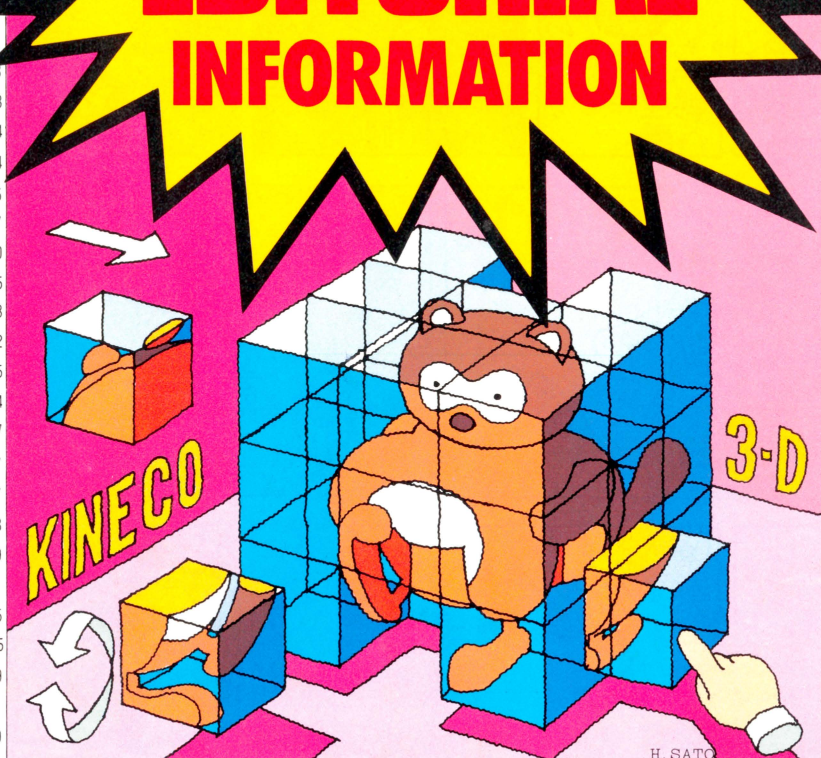
〒107東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





ガイコツのハダカ見ても おもしろくもなんともないわっ
ぷんぷん
ブロック
6
ついにドラキュラの部屋だぜっ!!
最後の戦いにそなえて ハートをためるぞ
バシ
スタスタ
ピ〜ッ (わすれもの〜)
スタスタ
じゃんけんぽいっ
ぱいなつぷる
じゃんけんぽいっ
ぱいなつぷる
ぴ〜っ (ずるいよ〜)
こんなことをしているバアイではなかった
そろそろいってみよう!
シュールな月夜
ここまで来たことはほめてやろう シモン…
ヒョ
あっ オカダマスミさんなんだぜ
前回の予告にのってたもん
ばかものめっ 作者の気が変ったのだっ
わはは
くるっ
サンテーユー
エンラク
じゃあっ
にてなくてごめんなっ
笑点大喜利攻撃
しょうてんおおぎりこうげき
いってみよーっ!
バッ
悪魔城ドラキュラとかけて なんと とくっ!!
はいっ
シュッシュッ
悪魔城ドラキュラとかけてっ
ジャッ
アグネス・ラム(さい) と とくっ!!
そのこころはあっ!?
どちらもムチムチが大切でしょう
むちむちっ
どっ
客席
わはははははは そいつあーいーや!
連射ザブトン 1枚やっとくれっ
へいっ
おっこれさえあればっ
そんなにおもしろかったかな〜
勝負はもらったあっ!!
また来週っ!!
やったぜっ
やられたっ
これがホントの昇天. なんつって
おあとがよろしーよーで
あのていどじゃザブトンもらえるとは思えないな〜
ちょん!

EDITORIAL INFORMATION



●ゲーム別索引

悪魔城ドラキュラ──111～113
アテナ──93
うる星やつら──102～104
ウルトラマン──94
ASO──108、115
キングスナイト──117
子猫物語──110
ザナック──10、11、40～45
シャーロックホームズ──32、33
新人類──92
水晶の竜──95
スーパーゼビウス──106、107、114
スーパーピットフォール──107
聖飢魔II──26、27
戦場の狼──116、117
高橋名人の冒険島──118
闘いの挽歌──28、29
ディーヴァ──18～21
ディープダンジョン 魔洞戦紀──95
テラクレスタ──108、115
ドラえもん──34～39
ドラゴンクエストII──90、91
ドラゴンバスター──89
ドラゴンボール神龍の謎──14～17
トランスフォーマー──30、31
バギーポッパー──109
バナナ──116
バベルの塔──109
バレーボール──105
ビートたけしの挑戦状──92
光神話 パルテナの鏡──93
飛龍の拳──94
プロ野球ファミリースタジアム──22～25
プロレス──98～101、105
魔鐘──93
マッピーランド──12、13
ミラクルロピット(仮称)2100年の大冒険──94
もえろツインビー──特別付録

ウーン。たっくさんゲームが発売されるのはいいんだけど、いったいどれがオモシロいのっ？

迷っちゃうんだよねー。それに、うんこりゃ面白いってゆーのもあれば、なかには、買ってソンしちゃったな、なんて一のもあったりして、スリル満点なのだ。ファミコン関係のショーバイは、やっぱり『夢を売る』ショーバイだと思うわけで、だからこそさ、夢を売ってほしいな一なんて思っちゃったりするわけなのね!!

●スタッフ
発行人──塚本慶一郎
編集人兼編集長──小島 文隆
編集スタッフ──塩崎 剛三 水野 震治
河野真太郎 藪 暁彦 加川 良
金井 哲夫 田中富美子 樹村 頼子
新井 創士 浜村 弘一 室屋 雅一
伊東 みか 下山 牧子 金田一 健
石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子
金矢八十男 川村 篤 小畠 千栄
制作スタッフ──山田 康幸 本間 智嗣
田宮 朋子 佐藤 英人
校正──唐木 緑
フォトグラフ──水科 人士 八木沢芳彦
編集協力──上野 利幸 由井 香織
田辺 達也 山口 裕生 伊藤 雅敏
船田 巧 山口 英夫 鈴木 弘明
加藤 彰洋 斎藤 明宏 田中 芳洋
森岡 憲一 小池 善之 篠 泰樹
土方 幸和 深山かおり 都竹 喜寛
林 大紋 可徳 剛 小沢 一彰
板橋 文朗 青柳 昌行 田尻 智
川野 忠仁 高橋 義信 藤木 清輝
石埜三千穂 八幡 雅彦 二木 康夫
渋谷 洋一
制作協力──三輪 悦子 ＮＥＸＴ
ぐるーぷはあめ 今井 邦孝 浜崎千英子
前田実穂子 刑部 仁 真田 弘美
山口 志乃 佐野 哲次 高橋 由佳
大野 聡 小松 和好 ａｄｍｉｘ
小森 ネコ ＳＲクラブ スペース"Y"
出浦美佐子 松本 鏡子 河奈 佳子
アメリカ駐在──トム・ランドルフ
イラスト──荒井 清和 もろが 卓
桜玉吉(CEP) 後藤 信夫 牧野 伸康
丸山 傑規

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ファミ通情報電話を開設しました。ファミコンゲームに関する必勝法、隠れキャラなど、おもしろ最新情報をテープでアナウンスします。でもダイヤルするときは、間違い電話しないよーに、十分注意してね。間違い電話は迷惑なんだぞっ!

03-236-8350

また、本誌の内容についてのご質問は、毎週火曜日から金曜日の午後2時～午後4時までのあいだに、☎03-406-7166(編集部直通)までお問い合わせください。

第2金曜日

第14号は12/12発売です。

お近くの本屋さんでね



ファミコンに登場（とうじょう）
12月下旬発売予定
時空（とき）の旅人
TIME STRANGER
東宝
'87新春東宝洋画系ロードショー
角川春樹事務所作品
製作 角川春樹 原作 眉村 卓（角川文庫版）
監督 真崎 守 キャラクターデザイン 萩尾望都
©角川春樹事務所
星暦392
1582西暦
©角川書店
映画（えいが）では味（あじ）わえないスリルと興奮（こうふん）
君（きみ）はどんな歴史（れきし）をつくるか!!
（STORY）みらいからのとうぼうしゃをおって、タイムマシンでせんごくじだいにはいった、ネオ・トウキョウせいふのエージェント、クタジマ・トシト。しかし、かれのしんのもくてきは、かこにさかのぼりじだいのながれをかえてしまうことだったのだ……。
任天堂ファミリー コンピュータ™用ROMカートリッジ 希望小売価格4,900円
ケムコディスク第1弾
エレクトリシャン
12月20日（にちはつばいよてい）発売予定
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本　社／東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区 〒100
呉事業所／広島県呉市本通り2丁目1番23号 〒737
TEL (0823)21-3300

ファミコン通信
12/12
昭和61年12月12日発行 第1巻 第13号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎 編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表) ☎03・406・7166(編集部)
第13号



Printed in Japan 凸版印刷
T4912625212323
雑誌 26252-12/12
特別定価320円